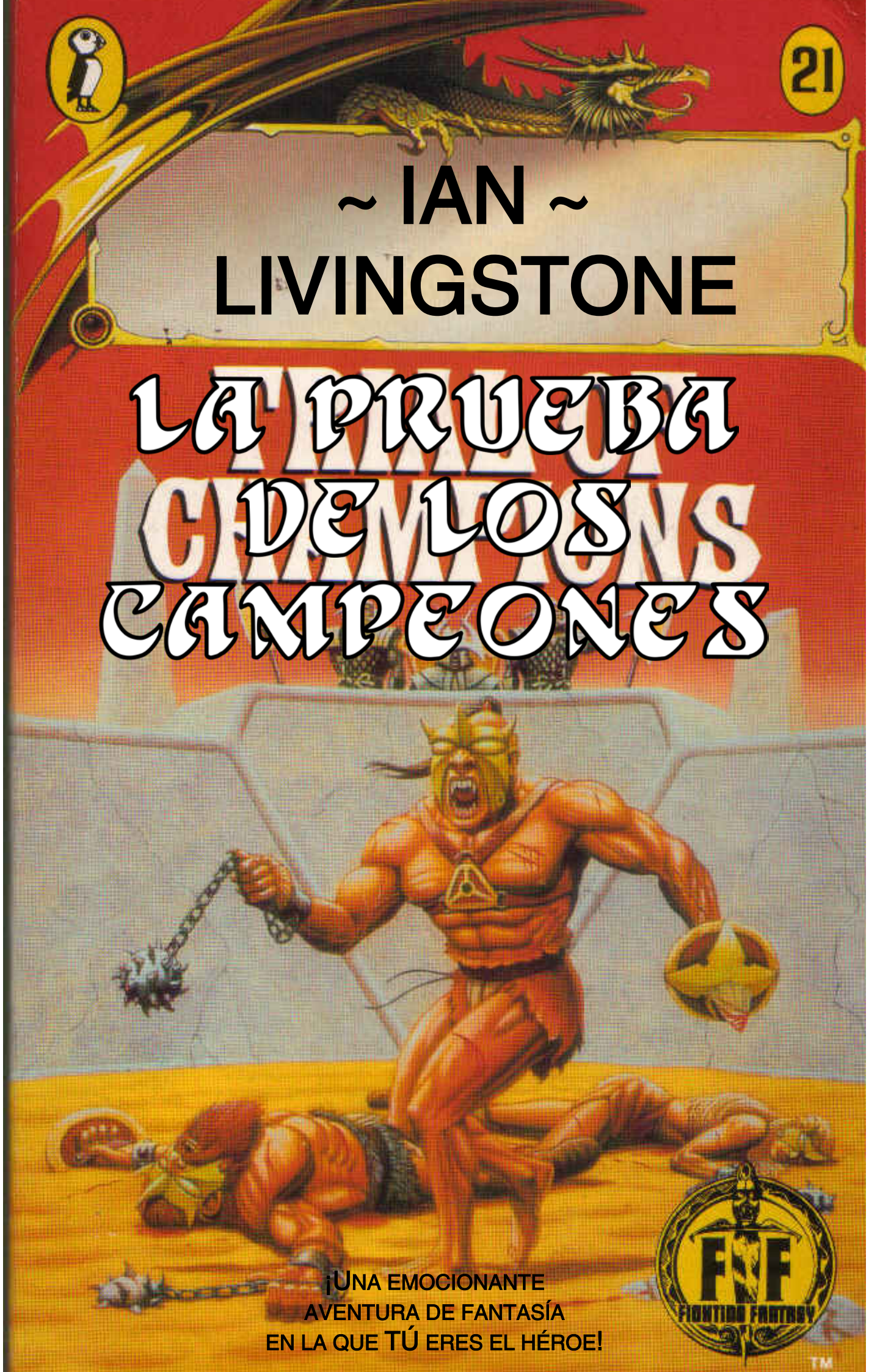

21
~ IAN ~
LIVINGSTONE
LA PRUEBA DE LOS CAMPEONES
¡UNA EMOCIONANTE AVENTURA DE FANTASÍA EN LA QUE TÚ ERES EL HÉROE!
FF
FIGHTING FANTASY
TM

LA PRUEBA DE LOS CAMPEONES

Cuando tu pequeño bote fue interceptado y aplastado por una galera de aspecto amenazador, no tuviste elección salvo subir a bordo. Encarado a una tripulación de insensibles cortacuellos y su malvado, lleno de cicatrices capitán, habría sido inútil el luchar.

Desde ese maldito día, has estado encadenado a tu remo - sólo otro esclavo de galeras más -, llegando al borde del colapso, hacia un destino desconocido. Entonces, por fin, alcanzáis tierra, y eres sacado a rastras del barco bajo la deslumbrante luz del sol. Has desembarcado en Blood Island, y ahora eres un esclavo a la fuerza de Lord Carnuss, el hermano malvado del Barón Sukumvit, ¡creador del Laberinto Mortal! La retorcida mente del Barón Sukumvit ha rediseñado completamente su mazmorra de trampas mortales de Fang. Nuevas trampas y terrores, laberintos y monstruos, te aguardan en cada esquina. Pero incluso antes de que puedas entrar en la mazmorra, tienes que resistir los juegos de gladiadores de tu sediento de sangre nuevo amo. ¿Puedes sobrevivir a esta Prueba de los Campeones y liberarte de la esclavitud?

Dos dados, un lápiz y una goma es todo lo que TÚ necesitas para embarcarte en esta emocionante aventura, completada por su elaborado sistema de combate y una hoja de puntuación para anotar en ella tus ganancias y tus pérdidas.

Muchos peligros por delante y tu éxito no es en absoluto seguro. ¡Depende de TI decidir qué ruta seguir, en qué peligros arriesgarse y con qué adversario luchar!

Ian Livingstone nació en Cheshire en 1949. Es el cofundador (junto con Steve Jackson) de la cadena de enorme éxito Games Workshop, que está especializada en juegos de fantasía y juegos de guerra de todas las clases.

Ian Livingstone

LA PRUEBA DE LOS CAMPEONES

Ilustrado por Brian Williams

PUFFIN BOOKS

Edición original: PUFFIN BOOKS

Primera publicación: 1986

Traducción de "Yaztromo Sukumvit",
noviembre-diciembre 2015

Nota del traductor: esta es una traducción de aficionado, para uso y disfrute privado, sin ningún afán lucrativo ni comercial. Cualquier errata o error de traducción que observes, por favor compártelo para que sea corregido y/o tenido encuentra por otros aficionados al libro-juego.
Eres muy libre de modificar lo que quieras y distribuirlo a placer, pero siempre teniendo en cosas un par de cosas: que el original "Trial of Champions" está sujeto hasta donde sé a derechos de autor; y que este modesto trabajo desde mi guarida del Bosque Tenebroso de Fang se hace sin afán de notoriedad, pero que por eso mismo sería harto absurdo que tú te la apropiases y la hicieses pasar como tuya, reclamando un premio que no te corresponde.
Si cometes ese error, perderás todos tus puntos de SUERTE, y algún monstruo del caos saldrá de debajo de tu cama y te devorará hasta hacerte perder todos tus puntos de RESISTENCIA y DESTREZA...

¡Disfruta de este libro-juego!
¡Y no lo olvides nunca, TÚ eres el héroe!

Para Steve Jackson

CONTENIDO

INTRODUCCIÓN
9

HOJA DE AVENTURA
16

MARCO DE LA ACCIÓN
18

LA PRUEBA DE LOS CAMPEONES
23

INTRODUCCIÓN

Antes de embarcarte en tu aventura, debes conocer primero cuáles son tus puntos flacos y cuál tu fortaleza. Usa los dados para determinar tus puntuaciones iniciales. En las páginas 16-17 encontrarás una *Hoja de Personaje* que puedes utilizar para anotar los detalles de una aventura. En ella encontrarás recuadros en los que anotar tus puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE.

Es aconsejable que anotes las puntuaciones en la *Hoja de Personaje* con lápiz, o bien que hagas unas fotocopias de la página para utilizarlas en futuras aventuras.

Destreza, Resistencia y Suerte

Tira un dado. Súmale 6 al resultado obtenido y anota el total en la casilla de DESTREZA de la *Hoja de Personaje*.

Tira dos dados. Suma 12 al resultado obtenido y anota el total en la casilla de RESISTENCIA de la Hoja de Personaje.

Tira un dado. Suma 6 al resultado obtenido y anota el total en la casilla de SUERTE de la *Hoja de Personaje*.

Por razones que se te explicarán más adelante, las puntuaciones de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE cambian constantemente a lo largo de una aventura. Debes anotar con exactitud estas puntuaciones, por lo que te aconsejamos escribir con cifras pequeñas en cada recuadro, o bien tener a mano una goma de borrar. Sin embargo, no borres nunca las puntuaciones *Iniciales*.

Aunque puedas ser recompensado con puntos de DESTREZA, RESISTENCIA y SUERTE adicionales, estos totales nunca pueden exceder las puntuaciones *Iniciales,* excepto en muy raras ocasiones, cuando encuentres instrucciones a ese respecto en una determinada página.

Tu puntuación de DESTREZA refleja tu pericia en la lucha; cuanto más alta, mejor. Tu puntuación de RESISTENCIA refleja tu complexión, tu instinto de supervivencia, tu capacidad de decisión y, en términos generales, tu forma física; cuanto más elevada sea tu puntuación de RESISTENCIA, tanto más tiempo serás capaz de sobrevivir. Tu puntuación de SUERTE indica, lógicamente, si eres afortunado o no. La suerte - y también la magia - son hechos reales en el mundo fantástico que estás a punto de empezar a explorar.

Combates

A menudo llegarás a ciertas páginas del libro en las que se te indica que tienes que combatir contra una criatura de alguna clase. Es posible que se te dé la posibilidad de huir; si no fuera así, o si de todos modos eligieras atacar a la criatura, has de resolver el combate tal como se te indica a continuación.
Primero anotas la puntuación de DESTREZA y RESISTENCIA de la criatura en el primer recuadro que tengas libre de la Tabla de Combates con los monstruos de tu *Hoja de Personaje*. Las puntuaciones de cada criatura te las da el libro cada vez que tengas un encuentro.

El orden de combate es el siguiente:

1. Tira los dos dados para el monstruo. Súmale su puntuación de DESTREZA. El total es la Fuerza de Ataque del monstruo.

2. Tira los dos dados para ti. Súmale tu puntuación de DESTREZA; la que tengas en ese momento. El total es tu Fuerza de Ataque.
3. Si tu Fuerza de Ataque es mayor que la del monstruo, entonces le has producido una herida. Pasa al punto 4. Si la Fuerza de Ataque del monstruo es mayor que la tuya, te ha herido él. Pasa entonces al punto 5. Si ambas Fuerzas de Ataque están igualadas, cada cual ha esquivado los golpes del otro; inicia entonces el siguiente Asalto desde el punto 1.
4. Has herido al monstruo, así que réstale dos puntos de RESISTENCIA. En ese momento puedes hacer uso de tu SUERTE para causarle un daño adicional (ver más adelante).
5. El monstruo te ha herido, así que réstate dos puntos de RESISTENCIA. Asimismo, puedes echar mano de tu SUERTE en este momento para disminuir el daño (ver más adelante).
6. Marca el resultado de este primer Asalto, bien en la puntuación de RESISTENCIA del monstruo o en la tuya propia (y también en tu puntuación de SUERTE, en caso de que decidas usarla; ver más adelante).
7. Comienza el siguiente Asalto volviendo a tu puntuación inicial de DESTREZA y repitiendo los pasos del 1 al 6. Esta secuencia debe repetirse hasta que la puntuación de RESISTENCIA de uno u otro quede reducida a cero (muerte).

Lucha Contra Más De Un Monstruo

Si resulta que en un mismo encuentro te topas con más de un monstruo, las instrucciones de dicha página te indicarán cómo arreglártelas en semejante batalla. Unas veces los considerarás como si fueran un único monstruo; otras tendrás que combatir con ellos por turnos.

Suerte

En diversos momentos a lo largo de tu aventura, tanto en los Combates como en situaciones en las que pudieras tener suerte o no tenerla (se te darán más datos sobre cada situación en la página correspondiente), puedes echar mano de tu suerte para procurar que el resultado te sea más favorable. Pero ¡ojo! Usar la suerte es algo arriesgado, y si resulta que la suerte *no* te acompaña, el desenlace pudiera ser fatal.

El procedimiento para hacer uso de tu suerte es el siguiente: tira los dos dados. Si el número que obtengas es igual o inferior a tu puntuación de SUERTE has tenido suerte, y el resultado te es favorable. Si el número que obtengas es mayor que tu puntuación de SUERTE, eso quiere decir que no la has tenido, y que sufrirás una penalización.

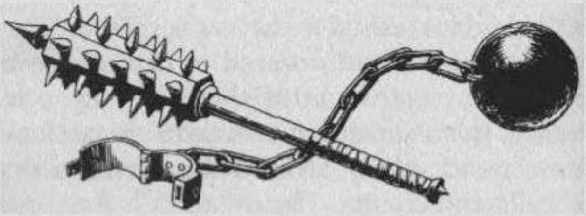
Este procedimiento se denomina *Prueba tu Suerte*. Cada vez que *Pruebes tu Suerte* debes restar 1 punto de tu puntuación total de SUERTE. Así, en seguida te darás cuenta de que cuanto más confíes en la suerte, mayores riesgos estarás corriendo.

Utilización de la Suerte en los Combates

En algunas páginas del libro se te dirá que *Pruebes tu Suerte* y se te dirán también cuáles son las consecuencias, tanto en el caso de que te acompañe como en el caso contrario. En los Combates, sin embargo, siempre tienes la posibilidad de hacer uso de tu suerte, bien para hacer un daño mayor al enemigo que acabes de herir, bien para disminuir los efectos de una herida que el monstruo te haya causado.

Si acabas de herir al enemigo, puedes *Probar tu Suerte* tal como se te indica más arriba. Si tienes suerte, le habrás

infligido un verdadero daño, y puedes restar 2 puntos *extra* de su puntuación de RESISTENCIA. No obstante, si no tienes suerte, la herida que le hayas provocado no es más que un rasguño, y debes devolverle 1 punto de resistencia al enemigo en cuestión (así, en vez de restarle los 2 puntos normales, sólo le has quitado 1).



Si el monstruo acaba de herirte, puedes *Probar tu Suerte* para disminuir los efectos de la herida. Si la suerte te acompaña, entonces has logrado esquivar todo daño. Así, recuperas 1 punto de RESISTENCIA (de manera que el monstruo, en vez de producirte 2 puntos de daño, sólo te ha causado 1). Y si no tuvieras suerte, la herida es más grave. Réstate 1 punto extra de RESISTENCIA.

No olvides que cada vez que *Pruebes tu Suerte* debes restar un punto de tu total de SUERTE.

Cómo Restablecer tu Destreza, Resistencia y Suerte

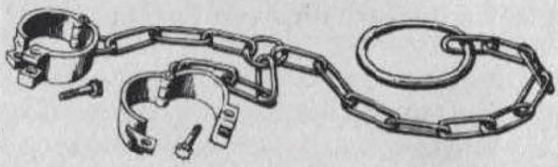
Destreza

Tu puntuación de DESTREZA no cambiará gran cosa a lo largo de tu aventura. A veces, en determinadas páginas encontrarás instrucciones para incrementar o disminuir tu DESTREZA. Un Arma Mágica, por ejemplo, puede aumentar tu DESTREZA, pero no olvides que solamente puedes usar un arma en cada ocasión. No puedes reclamar 2 puntos de DESTREZA por llevar, por ejemplo, dos Espadas Mágicas. Además, tu puntuación de DESTREZA nunca sobrepasará tu puntuación *Inicial*, a menos que se te den instrucciones específicas sobre este punto.

Resistencia

Tu puntuación de RESISTENCIA cambiará mucho a lo largo de tu aventura, pues tendrás que enfrentarte a abundantes enemigos y realizar arduas tareas. A medida que te aproximes a tu meta, tu nivel de RESISTENCIA puede estar peligrosamente bajo, y los combates serán entonces particularmente arriesgados, así que ¡cuidado!

Al contrario que en otros Libro-juegos de Lucha-Ficción, no empiezas tu aventura con Provisiones. Sin embargo, durante el transcurso de tu aventura, tendrás oportunidades para recobrar puntos de RESISTENCIA de varias maneras.



Recuerda también que tu puntuación de RESISTENCIA nunca puede sobrepasar el valor *Inicial*, a menos que se te den instrucciones específicas en la página.

Suerte

Cuando en el curso de una aventura seas particularmente afortunado, recibirás como premio puntos adicionales de SUERTE. Los detalles se te darán en las páginas del libro. Recuerda que, al igual que la RESISTENCIA y la DESTREZA, tu puntuación de suerte nunca sobrepasará su nivel *Inicial*, a menos que en tal o cual página se te den instrucciones al respecto.

Hoja de Personaje

DESTREZA	RESISTENCIA	SUERTE
Destreza Inicial=	*Resistencia Inicial=*	*Suerte Inicial=*

OBJETOS DEL EQUIPO E INFORMACIÓN

CASILLAS
DE ENCUENTROS CON LOS MONSTRUOS

Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*
Destreza = *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*	*Destreza =* *Resistencia =*

MARCO DE LA ACCIÓN

Es otro feroz día de calor, y la bochornosa penumbra bajo la cubierta es insoportable. El aire está cargado con el agrio olor de cuerpos sudorosos. No se le permite hablar a nadie, y el único ruido que se oye por encima del monótono crujido del barco es el constante chasquido de un látigo y el grito de agonía que lo sigue.˝¡Remad más fuerte, perros!˝, grita el vigía de un ojo, cuando chasquea el látigo una vez más. ˝¡Disfrutad de este placentero viaje mientras podáis, porque desearéis volver a bordo después de un día o dos allá donde vais!˝. Encadenado a un banco y forzado al máximo al largo remo del que tiras con otros dos esclavos de galera, tu pensamiento retrocede al desafortunado día, hace una semana, cuando fuiste capturado.

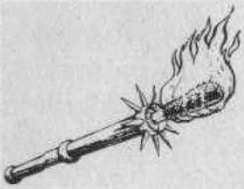
Has dejado Port Blacksand en un pequeño bote para descender navegando al sur de Oyster Bay. Como por mala suerte, una galera apareció en el horizonte de cabeza hacia tu dirección. Se acercó con paso seguro y

no pasó mucho tiempo antes de que tu bote fuera aplastado bajo su proa, y tú te vieses forzado a zambullirte en el mar. No había nada que pudieses hacer excepto subir escalando por la cuerda que te habían lanzado, ya que tu bote se había convertido en no más que unos pocos pedazos de madera rota flotando sin rumbo fijo en el mar. Era inútil forcejear con una tripulación de veinte insensibles cortacuellos rodeándote.

Una ruda voz detrás de ellos les ordenó apartarse, y un horrible hombre con cicatrices apareció, sonriendo de oreja a oreja y escupiendo tabaco de mascar a la cubierta. Sus dientes estaban mellados y ennegrecidos, y un pestilente hedor flotaba en aire desde sus ropas sin lavar: ˝el capitán Bartella siempre cumple con lo prometido. Tú nos compensarás por el que murió flagelado ayer. Me salvas de tener que raptar a un marinero de agua dulce. Debe ser mi día de suerte, pero no diría que fuera el tuyo˝. El capitán deja escapar una risa que es como una larga y asmática exhalación, y luego escupe una orden a su compinche: ˝lleva debajo a la rata para que se reúna con el resto de las alimañas˝.

Desde ese maldito día, has estado encadenado a tu remo, remando hasta el borde del colapso hacia un destino desconocido. De repente escuchas un grito de ˝¡tierra a la vista!'˝, y comienzas a preguntarte qué mal te aguarda. Una hora después, sientes cómo el barco golpea contra un embarcadero y hay gran griterío hasta que el barco finalmente amarra. Eres sacado a rastras del barco con los otros esclavos, y ves en la deslumbrante luz del sol que estás en una pequeña isla. Un castillo con apariencia sombría se asienta en la cima de la isla, y junto a ti hay un anfiteatro semiderruido.

Un hombre, que lleva una armadura negra de cota de mallas, entrega al capitán Bartella una bolsa de monedas. Satisfecho con su pago, el asmático capitán ordena a sus hombres volver al barco y los observas prepararse para navegar. El hombre de la armadura negra da un paso adelante, diciendo: ˝ahora eres propiedad de Lord Carnuss. Es un honor para ti morir para su placer en el Coliseo de la Muerte, aquí en Blood Island. Sólo uno vosotros sobrevivirá, y él o ella representará a Lord Carnuss en Fang en la siguiente Prueba de los Campeones. El Barón Sukumvit ha modificado su laberinto mortal y ahora ofrece 20.000 Monedas de Oro a quien consiga atravesarlo. Por supuesto Lord Carnuss se quedará el premio si consigues atravesarlo, pero tú vida te será perdonada. La reputación del Barón Sukumvit sufrió mucho el pasado año cuando alguien logró atravesarlo, pero ahora se jacta de que nadie puede sobrevivir a su nueva mazmorra. A Lord Carnuss le gustaría que uno de vosotros hiciese que Sukumvit se tragase sus palabras. Debes entender que odia la fama de su hermano. Ahora seguidme.˝



Eres conducido a la colina del castillo, donde eres encerrado en una celda en las profundidades de las cámaras inferiores. Compartiendo la oscura celda contigo hay otros cuatro: un robusto enano, un hombre-orco, un fibroso oriental, y un hombre calvo y exageradamente musculoso. El ánimo es lúgubre y

pocas palabras se dicen mientras cada uno de vosotros sopesa el inminente combate. Cuarenta y dos esclavos llegaron por barco y sólo uno sobrevivirá. La dudosa recompensa es entrar en una mazmorra mortal.

AHORA, VUELVE LA PÁGINA

1

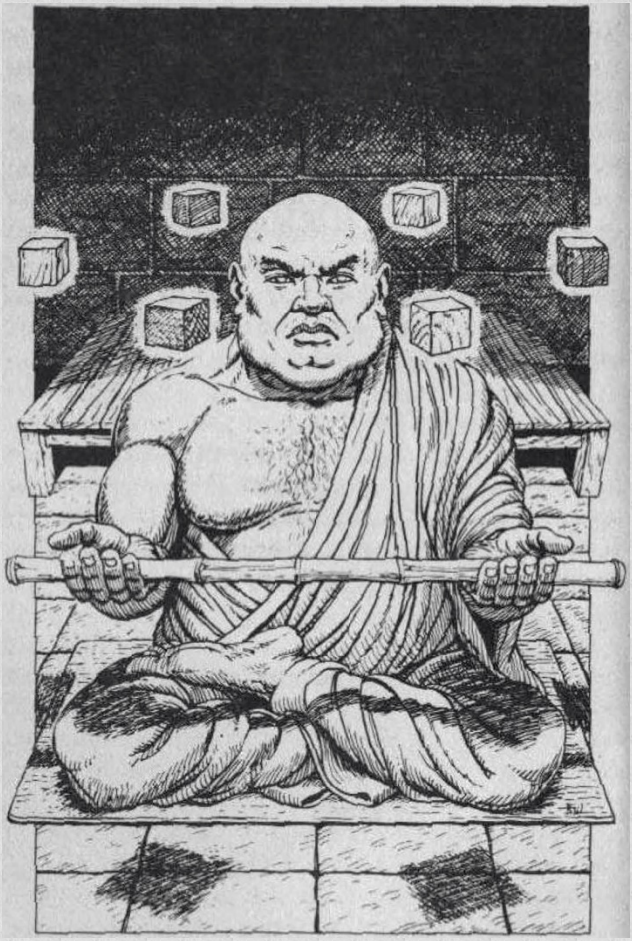
Al alba del siguiente día, te despiertas por el sonido de pesados pasos aproximándose al corredor. Una llave da la vuelta en la cerradura de la puerta de la celda y dos guardas, que llevan cota de mallas negra, entran, llevando bandejas de comida. ˝Come bien˝, dice uno de ellos, ˝ya que necesitarás toda tu fuerza para sobrevivir el día. Pero al final de él, puedes estar muerto.˝ El guardia luego se vuelve a ti, y te ofrece algo de pan y un cuenco de sopa. Si deseas tomar la comida, pasa al 49. Si prefieres intentar superar al guardia e intentar escapar, pasa al 292.

2

Pasas por encima del enorme cuerpo del Ciempiés Gigante y escudriñas la entrada de la caverna. Los muros están húmedos y viscosos, y no puedes ver muy lejos dentro de la caverna. Si deseas entrar, pasa al 89. Si prefieres seguir andando por el túnel, pasa al 161.

3

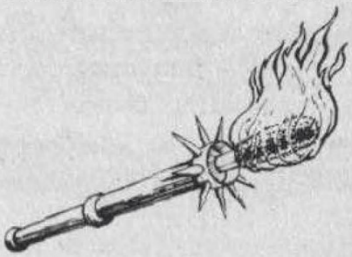
Sentado con las piernas cruzadas en medio de la habitación, hay un hombre gordo, calvo, de apariencia oriental. Se mantiene inmóvil, y sostiene un palo de bambú entre sus manos extendidas. Media docena de bloques de madera coloreada flotan en círculo en medio del aire sobre él. Los ojos del hombre son grises y están en blanco: obviamente es ciego. La habitación está escasamente amueblada con un lecho de listones de madera, una alacena y un gran cofre de madera, que ocupa el lugar de honor en el centro del suelo. ˝Bienvenido, contendiente número 2. Te he estado esperando. Soy Noy, un Juez de la Prueba, y un servidor del Barón Sukumvit. Mi deber es ponerte a prueba de tres maneras antes de permitirte proseguir.



¿Estás preparado?˝ Si deseas obedecer al Juez de la Prueba, pasa al 369. Si prefieres atacarle con tu espada, pasa al 200.

4

El líquido del jarro es un extraño brebaje mágico que cambia sus propiedades constantemente. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 135. Si no tienes suerte, pasa al 273.



5

Ves delante cómo el túnel tuerce bruscamente a la derecha. Pero no ves una ballesta montada en el oscuro muro, directa hacia ti. Tira un dado. Si sacas 1–4, pasa al 128. Si sacas 5 ó 6, pasa al 313.

6

El campeón del caos corre hacia ti, sin temor a la daga en tu mano. Apuntas rápidamente y se la arrojas tan fuerte como puedes. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 383. Si no tienes suerte, pasa al 121.

7

Pronto llegas a otra puerta en el muro del túnel. El pomo gira, pero unos tablones de madera han sido clavados atravesando el marco de la puerta. Si deseas

sacar los tablones a palanca con tu espada, pasa al 336. Si prefieres proseguir por el túnel, pasa al 45.

8

Cuando das una nueva estocada, el elfo se queda en silencio: la vida ha escapado de su cuerpo. La lengua lo libera y se repliega a la cavernosa garganta. Arrastras al elfo fuera de la boca, aunque no hay nada que puedas hacer por él ahora. Estás empezando a preguntarte qué hacer después cuando de repente los ojos del elfo se abren. Con su último aliento susurra: ˝gracias por intentar salvarme. Tú no tenías que hacerlo, porque ambos sabemos que sólo una persona puede salir de aquí con vida. No seré yo ahora. Toma lo que tengo y camina al interior de la boca. Si puedes superar a esa horrible cosa, que me ha cogido por sorpresa, creo que es el camino correcto por el que ir.˝ Sus ojos se cierran de nuevo y exhala por última vez. En una bolsa atada a su cintura encuentras un pequeño frasco de pasta gris que tiene un aroma muy agudo. Conociendo las costumbres de los elfos, estás seguro de que la pasta tendrá propiedades curativas, así que decides untar ligeramente el contenido del frasco sobre tus heridas. La pasta tiene el efecto deseado. Súmate 6 puntos de RESISTENCIA. También encuentras en la bolsa una pequeña botella de tinte azul que colocas dentro de tu bolsillo. Piensas sobre lo que te dijo el elfo. Si deseas caminar por el interior de la boca, pasa al 306. Si prefieres abandonar la habitación y continuar por el corredor, pasa al 138.

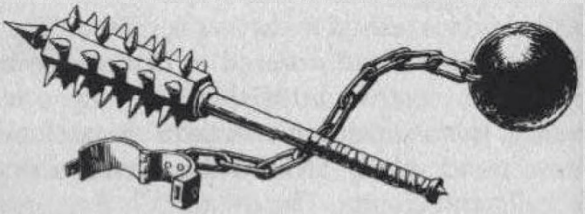
9

Vas lentamente a tu derecha, y casi inmediatamente escuchas un grito de agonía seguido del ruido sordo de un cuerpo cayendo a tu izquierda. Sigues caminando

sin hacer ruido. Un escalofrío baja por tu espina dorsal cuando tu brazo del escudo, extendido, entra en contacto con algo, pero sólo es el muro del coliseo. Das vueltas y caminas hacia el centro del coliseo. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 166. Si no tienes suerte, pasa al 73.

10

Lanzas un tajo a la armadura, pero tus golpes no tienen efecto. Al cansarte por el combate, por un momento te sorprende con la guardia baja, y la maza te aporrea el costado. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te das cuenta de que es inútil continuar luchando con la armadura, así que corres hacia la puerta del muro de enfrente: pasa al 281.

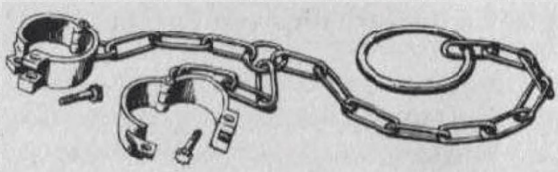


11

El viejo mago te mira de manera burlona y dice: ˝ahora dime exactamente cuántos anillos tienes.˝ Si tienes uno o tres anillos, pasa al 278. Si tienes cinco o siete, pasa al 92. Si tienes nueve u once, pasa al 345.

12

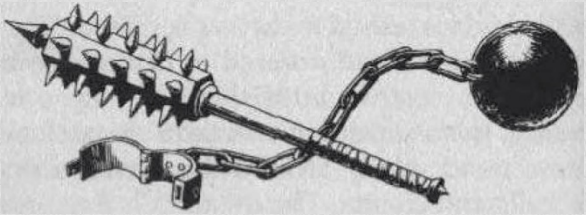
En cuanto aprietas el botón, una gran losa de piedra en el muro de la izquierda del túnel gira y se abre. Atraviesas el hueco, y te encuentras con otro túnel. Pronto llegas a una puerta en el muro de la derecha que tiene una vieja escoba clavada a ella. Si deseas abrir la puerta, pasa al 246. Si prefieres continuar por el túnel, pasa al 346.



13

Empujas la puerta para abrirla y caminas al interior de la pequeña habitación, en la que no se ha entrado durante años. Una delgada capa de polvo lo cubre todo y las telarañas cuelgan como viejas y sucias cortinas. Dos esqueletos, con la boca colgando abierta, yacen semi-sumergidos en el polvo, apoyados contra el muro más lejano. Uno de los esqueletos señala al otro. De repente la puerta se cierra de golpe detrás tuyo, y el esqueleto que señalaba empieza a hablar: ˝hermanos y hermanas no tengo ninguno, pero el padre de ese hombre es el hijo de mi padre. ¿Quién es él?˝ ¿Qué vas a hacer?

¿Correr a la puerta? Pasa al 207
¿Responder que es su abuelo? Pasa al 84
¿Responder que es su padre? Pasa al 302
¿Responder que es su hijo? Pasa al 371



14

Rápidamente coges una lanza corta y atraviesas el agujero hacia el túnel, antes de que alguien más de la colonia venga a investigar. Pasa al 155.

15

Con gran coraje y determinación, tu mente supera la ilusión de dolor. Caes exhausto al suelo cuando finalmente el dolor disminuye en tu cuerpo. Pero ahora estás mentalmente fatigado y tu energía drenada. Pierdes 3 puntos de RESISTENCIA. Te incorporas y te libras del guantelete maldito. La Reina Liche permanece en silencio cuando se saca un anillo de oro de su dedo y lo arroja delante de ti. No esperas a

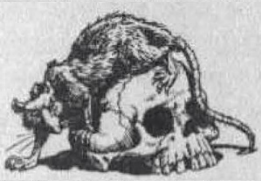
cuestionar sus motivos. Echando mano al anillo, sales corriendo de la habitación hacia el túnel. Si deseas ir a la derecha, pasa al 285. Si deseas ir a la izquierda, pasando la bifurcación en forma de T, pasa al 227.

16

El calor de las llamas es intenso, pero el manto a prueba de fuego te protege por completo. Una vez atravesado el pasaje abovedado, te encuentras en una encrucijada. Mirando a la derecha, no ves nada de interés bajando el largo túnel, pero a tu izquierda ves algo que cuelga desde el techo. Decides investigar: pasa al 88.

17

La táctica funciona. La bola de tu mangual aporrea la pierna de tu oponente y le echa abajo. Permanece en el suelo, gimiendo, así que te alejas antes de que alguien más escuche dónde estás. Tan silenciosamente como te es posible, te mueves a la izquierda. Pasa al 120.



18

Pronto ves por qué las ratas estaban dentro de la habitación en la que te hallas. Es una alacena, con montones de barriles, sacos y cajas. Tarros y botellas abarrotan los estantes, que atraviesan los muros del suelo al techo. Sin embargo, mucha de la comida que encuentras está o pasada, o rancia, o podrida, y las ratas

se han comido casi todo lo que queda. Después de vaciar todos los contenedores, los únicos artículos que encuentras que parecen vagamente comestibles son una hogaza y carne salada. ¿Qué vas a hacer?

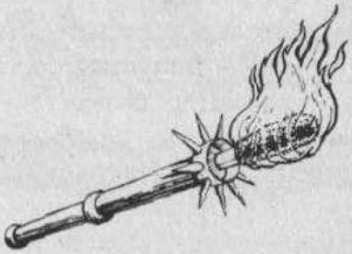
¿Comer la hogaza? Pasa al 57
¿Comer la carne salada? Pasa al 184
¿No comer nada y volver para subir las escaleras? Pasa al 305

19

El Zancudo no tiene posesiones, aparte de un medallón de hueso que le cuelga alrededor del cuello. Si deseas ponerte el medallón alrededor de tu propio cuello, pasa al 70. Si prefieres subir escalando de vuelta por la cuerda, pasa al 328.

20

De repente ves movimiento más adelante del túnel. Un pequeño humanoide mira hacia atrás y después huye de ti. Intrigado por el ser, decides correr detrás de él: pasa al 258.



21

El túnel se hace bruscamente más empinado y rápidamente se vuelve más frío. El empinado suelo

pronto da paso a escalones de piedra que hacen la marcha un poco menos fatigosa. Pero al subir los escalones, a medio camino, adviertes que hay tres en fila que están pintados de rojo. Si deseas proseguir subiendo cada escalón, pasa al 372. Si prefieres saltar por encima de los tres escalones rojos, pasa al 50.

22

Estás en medio de la procesión de cuarenta y dos esclavos, que se abre camino a lo largo de varios corredores, hasta que alcanzáis el anfiteatro. El sol cae ya con fuerza, haciendo que la arena sea incómoda por el calor en tus pies descalzos. Sentado en la parte superior de la tribuna hay una figura oscura y encapuchada, rodeada de guardias. Lo ves ponerse de pie y levantar los brazos al aire, ordenando silencio. ″Sabéis dónde estáis″, comienza Lord Carnuss. ″Es mi deseo estar representado en la Prueba de los Campeones. Algunos de vosotros moriréis hoy, algunos mañana y más al día siguiente, hasta que sólo quede uno de vosotros. A aquellos que vais a morir, os saludo.″ Lord Carnuss se sienta de nuevo y mueve la cabeza para señalar el comienzo del proceso. Los esclavos se dividen en siete grupos de seis, y tú mismo te encuentras en un grupo, acompañado por un elfo, dos norteños, un enano, y un ogro. Se escoge a tu grupo primero y se te dice que la primera prueba es una carrera para probar la fuerza y la resistencia. Un rudo saco, que contiene multitud de pesadas piedras, se te ata a la espalda. Observas como se traen carbones encendidos al coliseo y son echados sobre una sección de la improvisada pista de carreras. Seis de vosotros sois alienados después en la salida, cada uno llevando vuestra carga, y se os dice que corráis alrededor de la pista hasta que uno de vosotros sea pasado o colapse.

Después estaréis fuera, y todos vosotros debéis empujar para posicionaros de camino a saltar el primer montón de carbones encendidos. Si deseas establecer el paso, pasa al 310. Si prefieres quedarte atrás, pasa al 107.

23

El túnel continúa adelante recto durante cerca de cien metros antes de encontrarte con algo inusual. En el muro de la izquierda hay un pasaje abovedado en el que hay insertadas cabezas de dragón hechas de hierro. Arrojan llamas de sus bocas, creando una cortina de fuego que cruza el pasaje abovedado. Más adelante del túnel ves algo que cuelga desde el techo. Si deseas cruzar corriendo el llameante pasaje abovedado, pasa al 101. Si prefieres investigar lo que cuelga del techo, pasa al 88.

24

Ninguno de los otros contendientes entra en la habitación de la bruja después de ti. Cuando la bruja se rematerializa en su habitación, cacarea de risa ante la visión de tu cara en la tapa de la caja. No habrá más visitantes en al menos otro año, y tú estarás atrapado para siempre en el vacío.

25

El Juez de la Prueba permanece en silencio un momento y luego poco a poco dice: ˝has pasado la segunda la prueba. Ahora viene la parte final: ¡combate conmigo! Lucharemos con estacas de bambú – no hasta la muerte, sino como simulando una lucha de espadas. Cualquier toque en la cabeza o el pecho será considerado un golpe mortal. Para tu información, mi ceguera no es una desventaja, ya que mis oídos me dirán dónde estás. Ahora vete a buscar tu estaca a la alacena, yo ya estoy listo.˝ Cuando coges la estaca, el Juez de la Prueba se pone de pie y los bloques de madera caen al suelo. Caminando en silencio y descalzo, se mueve hacia ti, volviendo su cabeza a un lado para ayudarse en la escucha. Si deseas embestirle con tu estaca y cogerlo desprevenido con un ataque rápido, pasa al 134. Si prefieres prepararte para contrarrestar su golpe, pasa al 204.

26

En cuanto tocas el pomo de la puerta escuchas fuertes ladridos y gruñidos. Abres la puerta, y ves un perro negro de dos cabezas y aspecto malicioso, tirando de una cadena que lo ata a un gancho en el muro más alejado de una pequeña habitación. Tiene los ojos rojos, y la saliva le gotea continuamente de entre los colmillos de su boca. La habitación está en un terrible desorden, con todo roto o mordido por el perro. Sin embargo, en un estante montado en el muro de detrás del perro, hay una caja de metal. ¿Qué vas a hacer?

¿Atacar al perro? Pasa al 294

¿Soplar tu silbato de madera (si tuvieras uno)? Pasa al 67

¿Cerrar la puerta y seguir adelante por el corredor?

Pasa al 379

27

Dejas el anillo de oro dentro de la caja y pasas con cautela sobre el puente de cuerda. Aparenta ser lo suficientemente fuerte para soportar tu peso, y te apresuras para cruzar el puente sin ser advertido. Pasa al 117.

28

Según caminas, oyes el sonido de agua que gotea desde el techo hasta charcos poco profundos sobre el suelo de piedra. Extiendes tu mano y capturas una gota – y gritas de dolor. No es agua, como habías pensado, sino alguna clase de ácido corrosivo. Si tienes un escudo, pasa al 71. Si no tienes escudo, puedes seguir caminando y arriesgarte a quemarte (pasa al 335), o volver hacia el jorobado y atravesar el otro pasaje abovedado (pasa al 291).

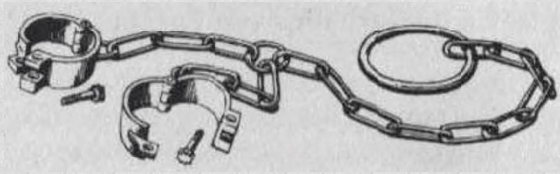
29

Invocas toda tu energía mental y de alguna manera te las arreglas para quebrar la atadura que el Diablo de los Huesos tiene sobre tu mente. Aferrándote con firmeza a la empuñadura de tu espada con ambas manos, das un paso adelante, decidido a destruir a tu malvado oponente.

DIABLO DE LOS HUESOS	DESTREZA 10	RESISTENCIA 8

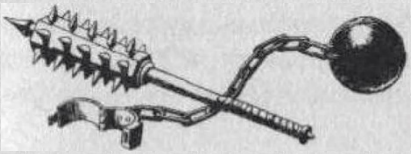
Antes de cada Asalto, tira un dado. Si sacas 1 ó 2, no eres capaz de resistir el ataque mental del Diablo de los Huesos, y te verás paralizado de miedo otra vez (pasa al 265). Si sacas 3–6, continúas resistiendo su ataque

mental y luchas normalmente. Si vences el combate, pasa al 326.



30

La flecha te golpea en la parte de atrás del hombro. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 2 puntos de RESISTENCIA. Es una agonía incluso tocar la flecha, pero superas el dolor y te liberas de ella de un tirón. Prestando más atención a lo que te rodea, te pones en marcha una vez más: pasa al 398.



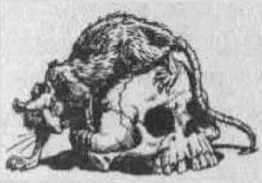
31

El Triturahuesos aspira aire y, percibiendo donde estás situado, se mueve ágilmente a su izquierda cuando sueltas la red, que no atrapa nada excepto arena. Pierdes 1 punto de SUERTE. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 66. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 334.

32

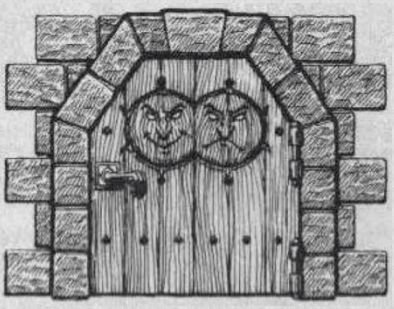
Anticipas el movimiento del Juez de la Prueba. Hace un arco de barrido con la estaca hacia tu costado, pero lo

bloqueas con facilidad. Su estaca golpea la tuya con un sonoro crujido. Si deseas tomar la iniciativa y devolver el golpe, pasa al 239. Si prefieres defender de nuevo, pasa al 267.



33

Las flores y hierbas secas son usadas como nido por una venenosa araña de espalda roja. Tu mano la roza sin darte cuenta cuando se arrastraba por el tallo de una amapola. La araña te muerde en la mano, y el efecto del veneno es veloz. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Si sobrevives a la mordedura de la araña, sigues caminando por el túnel: pasa al 69.



34

El baúl está repleto de las posesiones del Orco, aunque la mayor parte de ellas son basura. Un tarro de colas de rata, el hueso de la cadera de un ogro, pan mohoso, un

par de botas gastadas, una flecha rota, calzones húmedos que están verdes por los hongos, tres estacas de madera y una jarra de agua, rajada, son sólo algunos de los artículos del baúl. Pero por debajo de toda la chatarra encuentras un peto. Si deseas probarte el peto, pasa al 321. Si prefieres abandonar la habitación sin el peto y continuar por el túnel, pasa al 133.

35

Haces lo que se te indica y observas al Juez de la Prueba contar los anillos. ″Hasta ahora todo bien,″ dice. ″Ahora me seguirás, procederemos a la siguiente fase.″ Reúne los anillos y te conduce al trono donde estaba sentado. Te devuelve los anillos y te dice que te sientes. Hay un panel, divido en nueve cuadros, de tres en tres, en el brazo de la silla; cada cuadro está numerado entre uno y nueve. ″Ahora, quiero que coloques tres anillos en tres de los cuadros numerados, en orden.″ Si sabes en qué cuadros colocar los anillos, pasa a esa referencia. Si no lo sabes, pasa al 286.

36

Encuentras un anillo de oro tirado en el suelo de piedra, bajo la paja. Lo pones en el bolsillo de cuero de tu cinturón y luego abandonas la habitación para continuar por el túnel. Pasa al 82.

37

Caminas rápidamente hacia la caverna, y cuando tus ojos se han acostumbrado a la oscuridad ves a la persona que gritaba pidiendo ayuda. Es el pequeño humanoide que viste no hace mucho, y que ahora ha sido capturado por la enorme red de una Araña Gigante. Incapaz de liberarse de la maraña de pegajosas hebras, el hombre diminuto te ruega que las cortes para liberarle. De repente, la araña misma cae del techo a su red, y la cruza corriendo hacia su presa atrapada. Si deseas atacar a la Araña Gigante, pasa al 118. Si prefieres abandonar al hombre y continuar por el túnel, pasa al 397.

38

Caes torpemente sobre los escalones y te tuerces el tobillo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Tu herida no te disuade de ponerte de pie de un salto y reanudar la pelea. Pasa al 8.

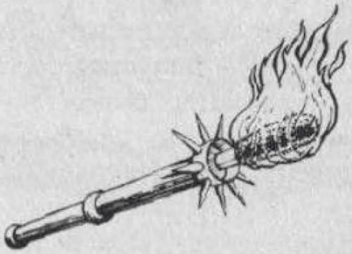
39

El impacto del dardo de la ballesta te golpea por detrás. Un fiero dolor se apodera de tu muslo, donde ves al dardo sobresalir. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Apretando los dientes, te arrancas el dardo del muslo y te vendas la herida lo mejor que puedes. Cojeando dolorosamente, das la vuelta a la esquina y sigues caminando otros cincuenta metros antes de llegar a una puerta en el muro de la derecha. Si deseas abrir la puerta, pasa al 104. Si prefieres continuar caminando, pasa al 20.

40

El viejo da una voltereta mortal de espaldas y cae de pie suavemente, con una sonrisa en su rostro. Decides

esperar la ocasión apropiada y dejarle hacer el siguiente movimiento. Pasa al 204.



41

En cuanto sacas el hacha del bloque de madera asume voluntad propia, y eres incapaz de soltarla. Al principio el hacha realiza grandes cortes barriendo el aire, con la hoja acercándose intermitente y peligrosamente a tus piernas. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 296. Si no tienes suerte, pasa al 269.

42

La bola del mangual impacta en tu hombro, pero sólo es un golpe oblicuo. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Continuas balanceando tu propia arma, y ahora con éxito, de forma que la bola aporrea la pierna de tu oponente y lo echa abajo. Permanece gimiendo en la arena, así que te alejas antes de que alguien más escuche dónde estás. Tan silenciosamente como te es posible, te mueves a la izquierda: pasa al 120.

43

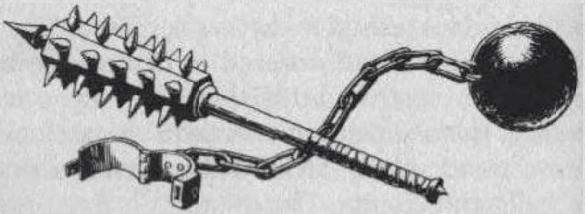
Entras a una pequeña habitación que está vacía, aparte de una armadura completa con un yelmo alado en su parte superior. La armadura está apoyada entre dos sillas de respaldo alto, y hay un escudo reposado contra

una de ellas. Hay otra puerta en el muro más lejano, que también está pintada con runas y símbolos. ¿Qué vas a hacer?

¿Coger el yelmo alado? Pasa al 126
¿Coger el escudo? Pasa al 187
¿Tratar de descifrar las runas? Pasa al 157
¿Abrir la puerta y abandonar la habitación? Pasa al 221

44

En el muro izquierdo del túnel ves un agujero de cerca de un metro de diámetro. Desde su interior puedes oír una extraña mezcla de chasquidos y zumbidos. Si deseas atravesar el agujero, pasa al 340. Si prefieres seguir andando, pasa al 155.



45

No pasa mucho tiempo antes de que llegues a otra puerta más en el muro izquierdo del túnel. Si deseas abrir la puerta, pasa al 235. Si prefieres seguir andando, pasa al 177.

46

Subes la escalera tan silenciosamente como te es posible, y echas un vistazo por el agujero del techo. Ves a un duende yaciendo muerto sobre el suelo, su

mano aún agarra una caja abierta de plata. Una piedra ha sido removida del muro del fondo, y supones que la caja estaba oculta detrás. Si deseas recoger la caja de plata, pasa al 224. Si prefieres bajar la escalera y continuar andando por el túnel, pasa al 361.

47

Mientras caminas con cautela por el túnel, de repente percibes un extraño ruido, como un chasquido. Entonces, saliendo de la penumbra de una entrada a una caverna en el muro del túnel, echa a correr un monstruo de tres metros de largo, con muchas patas diminutas. El chasquido viene de sus negras placas óseas de armadura de quitina, que se frotan entre sí cuando se mueve. De repente se para y se levanta sobre sus patas traseras, de modo que puede lanzarse hacia adelante para morderte con sus fuertes mandíbulas. Por un momento, el suave vientre del Ciempiés Gigante está expuesto. Si llevas una lanza, pasa al 244. Si no tienes una lanza, pasa al 270.

48

Miras fijamente las palancas y haces tu elección. ¿De cuál vas a tirar?

¿De la palanca número 3?	Pasa al 377
¿De la palanca número 6?	Pasa al 257
¿De la palanca número 9?	Pasa al 158
¿De la palanca número 12?	Pasa al 116

49

La sopa está sazonada con pollo y verduras y sabe deliciosa. La devoras con avidez y limpias las últimas gotas con pan. No habías comido bien durante una quincena de días y ahora te sientes en forma para la

experiencia que viene. Cuando todos habéis acabado de comer, sois sacados para empezar vuestro primer día en el Coliseo de la Muerte. Pasa al 22.

50

Los escalones están bastante empinados, y pasar sin tocarlos requiere un poderoso salto. Si llevas un peto, pasa al 206. Si no llevas un peto, pasa al 327.

51

Con una hábil maniobra realizas un cambio en la defensa y bajas tu estaca para proteger tus costillas. La estaca del Juez de la Prueba golpea la tuya con un sonoro crujido. Si deseas tomar la iniciativa y devolver el golpe, pasa al 239. Si prefieres defender de nuevo, pasa al 267.

52

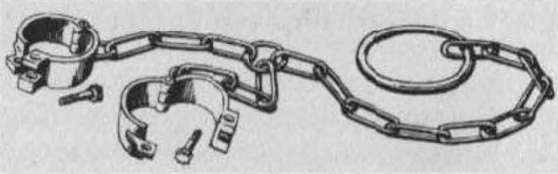
La habitación está vacía aparte de una pila de paja y viejos huesos en la esquina más alejada. Si deseas hurgar entre la paja, pasa al 36. Si prefieres abandonar la habitación y seguir caminando por el túnel, pasa al 82.

53

El manto está hecho de un material especial que tiene propiedades de resistencia al fuego. Súmate 1 punto de SUERTE. Si deseas mirar ahora en la cuarta y la quinta urna, pasa al 147. Si prefieres seguir caminando, pasa al 69.

54

En el fondo de la fosa hay una estaca afilada apuntando hacia arriba. Aterrizas encima de ella, y la muerte es instantánea.



55

Incluso aunque tu espada parezca hacer cortes al ídolo, realmente no la haces daño en absoluto. Es inmune a las armas no mágicas. Sus filos intermitentes llueven sobre ti y es imposible escapar. Te defiendes con valentía durante unos cuantos minutos hasta que una de las espadas finalmente atraviesa tu defensa. Para ti la prueba se ha acabado.

56

Maldices la elección de tu arma, ya que sabes que las espadas dejan poca marca en el pellejo como de hierro de un Triturahuesos. Sólo hay una manera de matar a un Triturahuesos y es hacer que caiga al suelo, tras lo cual se destruye totalmente su delicado equilibrio, y al Triturahuesos le será imposible por siempre levantarse

otra vez. Tendrás que hacer un tajo en sus piernas mientras evitas su presa fatal.

TRITURAHUESOS DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Tan pronto como pierdas un Asalto, pasa al 343. Si ganas sin perder un Asalto, pasa al 268.

57

Cuando partes la hogaza, algo pesado cae y aterriza en tu regazo. Es una lima de hierro, que podría resultarte útil en el futuro. Te la metes dentro del cinturón y empiezas a comerte la hogaza. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Si ahora deseas comer la carne salada y no lo has hecho ya, pasa al 184. De otra forma, no hay nada más que puedas hacer excepto subir las escaleras (pasa al 305).

58

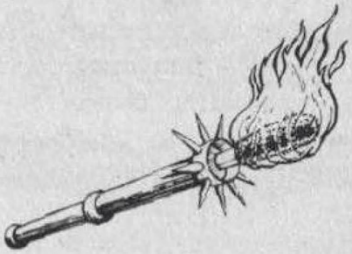
Caminando por el túnel, pisas una piedra que dispara una trampa oculta. Unos barrotes de hierro caen de agujeros del techo, delante y detrás de ti. Te esfuerzas por levantarlas, pero eres incapaz de moverlas, y son demasiado gruesas para doblarlas. Si llevas una lima en tu bolsillo, pasa al 106. Si no posees una lima, pasa al 396.

59

La puerta está cerrada. Si deseas cargar contra ella con el hombro para abrirla, pasa al 91. Si prefieres ahorrarte el esfuerzo y seguir andando por el túnel, pasa al 150.

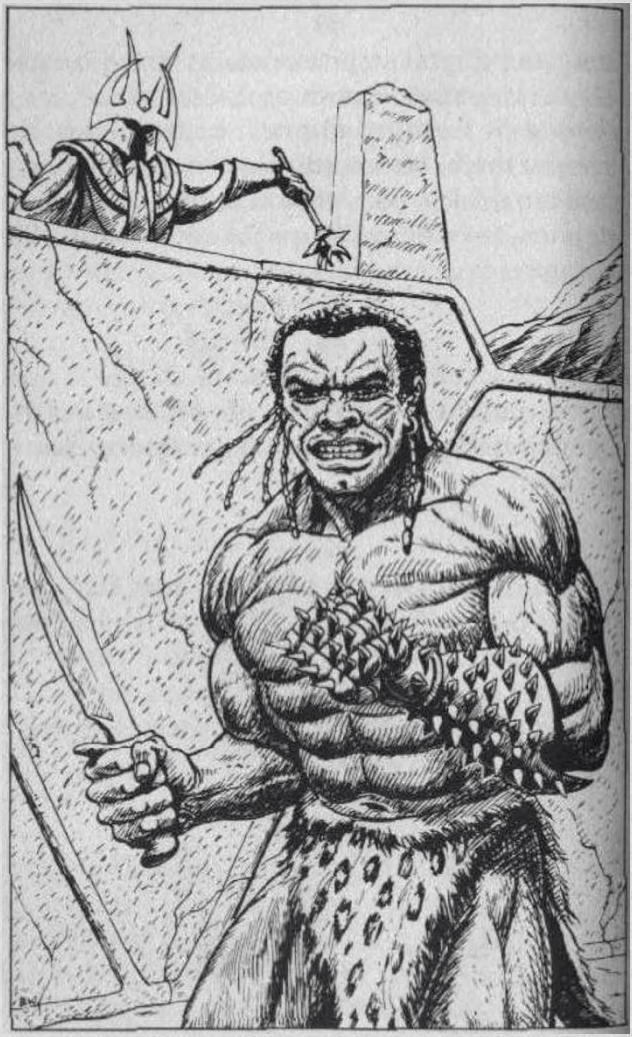
60

Tal como esperabas, una tapa con bisagras hace clic y queda abierta cuando tiras de la trompa del elefante. Un anillo de oro cae al suelo; lo recoges y lo colocas en tu bolsillo de cuero. No pierdes más tiempo en la cámara, y caminas rápidamente hacia el pasadizo. Pasa al 263.



61

Se levanta una ovación cuando tu oponente cae al suelo. Oyes a guardias entrando en el coliseo y pronto la venda de tus ojos es retirada y tus armas desatadas de tus muñecas. Eres conducido fuera, a tu celda, dándote cuenta de que sólo el sureño se encuentra entre ti y la victoria. Esa noche te dan de comer bien y te vendan las heridas. Súmate 4 puntos de RESISTENCIA. Por la mañana, el ritual familiar de ser conducido al coliseo se repite, pero esta vez se te hace enfrentarte cara a cara con el sureño. Cada uno de vosotros agarra un daga y un guante tachonado. A la orden de Lord Carnuss, la batalla final del coliseo comienza.



62–64

SUREÑO DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 261.

62

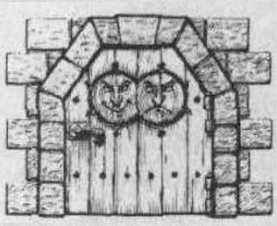
Tu sien se lleva toda la fuerza del contundente golpe. Caes de espaldas al suelo, con tu espada a no más de medio camino fuera de su funda. Tu prueba ha acabado.

63

Eres afortunado de llevar un talismán que te protege contra el ataque mental del Diablo de los Huesos, quien paraliza de miedo a sus oponentes. Súmate 1 punto de SUERTE. Aferrándote con firmeza a tu espada, das un paso adelante para luchar con tu adversario.

DIABLO
DE LOS HUESOS DESTREZA 10 RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al 326.



64

Cuando luchas por escapar de la maraña de la red, la Araña Gigante te muerde profundamente en la pierna. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de

DESTREZA, pasa al 108. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 254.

65

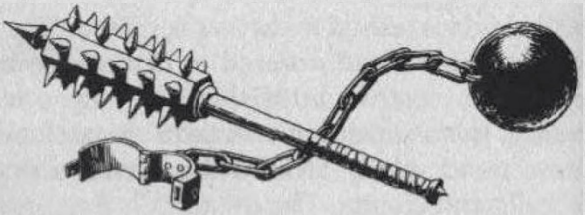
Encuentras algo de comida a medio terminar metida en las pieles rasgadas del Troll de las Colinas. Huele horrible y no parece en absoluto tentadora. Si aun así deseas comerla, pasa al 201. Si prefieres seguir caminando, pasa al 211.

66

Tu habilidad te permite arrojar la red mientras evitas el barrido de los brazos del Triturahuesos. Apuntas una vez más y lanzas la red. Tira un dado. Si sacas 1–3, pasa al 255. Si sacas 4–6, pasa al 189.

67

La agudísima nota emitida por el silbato tiene un efecto tranquilizante sobre el perro. Para de gruñir y poco a poco sus ojos empiezan a cerrarse. Se deja caer al suelo y en seguida cae dormido. Pasa al 217.



68

Pronto llegas a un portal en el muro de la derecha, y que enmarca una pesada puerta de hierro. Pones la oreja en la puerta y tan sólo distingues el sonido de la voz de una mujer cantando. Si deseas abrir la puerta,

pasa al 318. De otra forma, puedes continuar por el túnel (pasa al 285), o volver al otro ramal de la bifurcación en forma de T (pasa al 227).

69

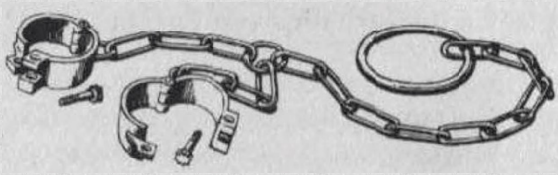
Veinte metros más adelante llegas a otra puerta. La puerta está pintada de negro, y tiene un aro de latón como pomo. Si deseas abrir la puerta, pasa al 182. Si prefieres continuar caminando, pasa al 109.

70

Nada extraño o desafortunado te sucede como resultado de ponerte el medallón. Miras alrededor y decides que el mejor plan es subir escalando de vuelta por la cuerda. Pasa al 328.

71

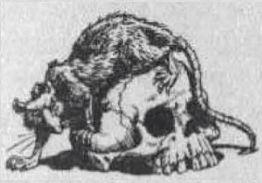
Sosteniendo el escudo sobre tu cabeza, caminas por el túnel bajo el goteo, sano y salvo. Al menos ves la luz del día al final del túnel, y caminas rápidamente hacia ella. Pasa al 188.



72

El Juez de la Prueba permanece en silencio un momento y luego poco a poco dice: ˝has fallado la prueba. Ahora te convertirás en mi sirviente para reemplazar al hombre de las cavernas en futuras contiendas del juego de la soga.˝ Sabes que es

imposible para ti superar el poder de la magia del Juez de la Prueba, y te resignas a una vida de servidumbre. Pero quizás un día tendrás tu venganza contra Lord Carnuss...



73

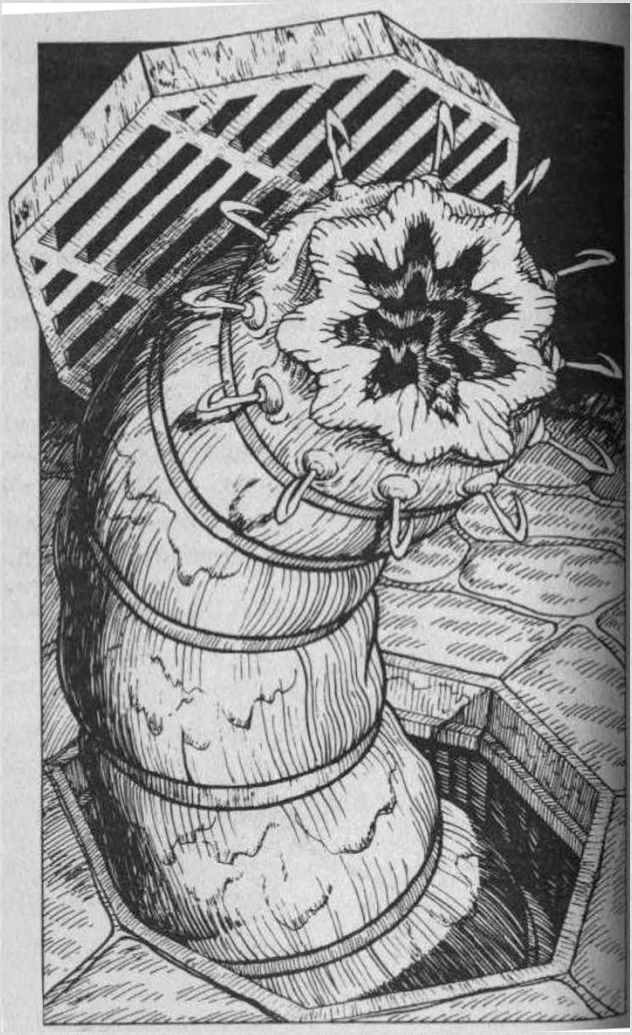
Hay un cuerpo yaciendo en la arena, de alguien desconocido, directamente en tu camino. Tropiezas con él y caes al suelo. De repente, escuchas el sonido silbante de un mangual que se balancea cerca. El que esgrime el mangual te ha oído caer y se acerca para matar. Pero él también cae sobre el cuerpo y aterriza encima tuyo. Es pesado y está empapado de sudor. Empiezas a luchar cuerpo a cuerpo, dándole puñetazos con el brazo del escudo. mientras intentas liberar el otro brazo para balancear el mangual.

ESCLAVO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al 196.

74

Cuando comienzas al levantar la rejilla, de repente sale volando en el aire, empujada desde abajo por una poderosa y repugnante criatura. Parece una cabeza grotesca sobre un largo cuerpo segmentado. No tiene



ojos, sino una gran boca succionadora rodeada de afilados ganchos, y recuerda encarecidamente a una tenia gigante. Atraído por el calor de tu cuerpo, el Gusano de Sangre extiende hacia delante su cuerpo en un intento por enganchar tu carne. Tira un dado. Si sacas 1–3, pasa al 325. Si sacas 4–6, pasa al 234.

75

El cerdo se rompe en multitud de trozos con un toque de la empuñadura de tu espada. Entre los fragmentos de arcilla puedes ver un pequeño amuleto hecho de reluciente coral negro. Pero el amuleto está maldito y te traerá mala fortuna. Pierdes 2 puntos de SUERTE. En la parte trasera de la caverna encuentras un pequeño y oscuro pasadizo que se aleja serpenteando en la penumbra. Si deseas caminar por el pasadizo, pasa al 144. Si prefieres salir caminando de vuelta al estrecho túnel, pasa al 230.

76

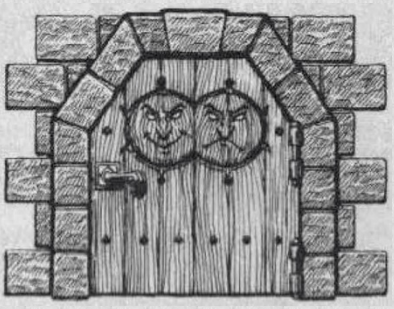
De repente escuchas pasos llegando rápidamente al corredor: alguien o algo ha venido para investigar qué ha sido todo ese ruido. Aferrado firmemente a tu espada, te das la vuelta para enfrentarte al guardia de pesada armadura, un Orco Mutante que avanza con su hacha de hasta.

ORCO MUTANTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 7

Si ganas, pasa al 341.

77

Subes corriendo los escalones de piedra y empiezas a dar tajos a la enorme lengua con tu espada. Abres un gran corte y la sangre púrpura bombea de él, empapándote, y haciendo a los escalones traicioneramente resbaladizos. Cuando la lengua se revuelve, el elfo chilla aún más fuerte de agonía. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 245. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 132.



78

Ves la pierna del ogro justo a tiempo, y te las arreglas para saltar sobre ella y correr al frente. Ralentizas de nuevo y dictas el paso de la carrera para ajustarla para ti mismo. Corres vuelta tras vuelta por el coliseo, apretando los dientes cada vez más al saltar por encima de los carbones encendidos. Tras veinte minutos nadie ha sido dejado atrás, así que uno de los norteños decide esprintar adelante, forzando a todos a acelerar para mantenerse. Tira dos dados, sumando 3 al total si fuiste azotado por los guardias. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 360. Si el

total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 250.

79

El Troll de las Colinas te ve con el rabillo del ojo y vuelve su cara hacia ti. Parece incluso más rabioso que antes, y recoge su hacha de batalla para atacarte con rabioso frenesí.

TROLL DE LAS COLINAS
DESTREZA 9 RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 65.

80

Luchas contra la ilusión, pero tu mente cree que el dolor es real. Caes al suelo, retorciéndote en la agonía cuando el dolor crece en intensidad. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. La Reina Liche lentamente se levanta de su trono y avanza para lanzar el golpe mortal con su daga de hueso. En la agonía, luchas por permanecer de pie y combatirla.

REINA LICHE DESTREZA 9 RESISTENCIA 9

Durante este combate reduce tu puntuación de DESTREZA en 3. Si ganas, pasa al 277.

81

Sacas las manecillas de latón de tu bolsillo de cuero y las ajustas sobre el engranaje del centro del reloj. La hora que muestra son las tres en punto con precisión. Vete a las palancas y deduce de cuál de ellas tienes que tirar. Pasa al 48.

82

Finalmente, el túnel pronto llega en una bifurcación en forma de T. Si deseas dirigirte a la izquierda, pasa al 229. Si deseas dirigirte a la derecha, pasa al 304.

83

La flecha te golpea en medio de la espalda y penetra en tu corazón. Una vez más, el Laberinto Mortal hace honor a su nombre.

84

"Paga tu ignorancia con la vida", dice la voz proveniente del esqueleto. Un rayo de energía se dispara desde su dedo y se estrella en tu espalda, matándote instantáneamente.

85

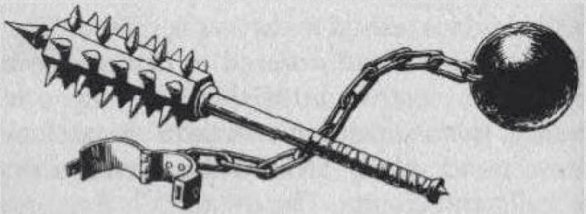
Trepas sobre la sangrante lengua, y ves que los escalones descienden durante un largo trecho. Sólo puedes distinguir la tenue voz de una muchacha cantando. Si deseas bajar los escalones para investigar, pasa al 364. Si prefieres salir de vuelta al túnel, pasa al 138.

86

Tu tobillo está gravemente torcido, haciéndote imposible correr. Pronto el norteño rodea el coliseo y te pasa, terminando así la carrera. Mientras los otros cinco jugadores son conducidos a sus celdas, tú eres rápidamente ejecutado antes de que la siguiente carrera comience.

87

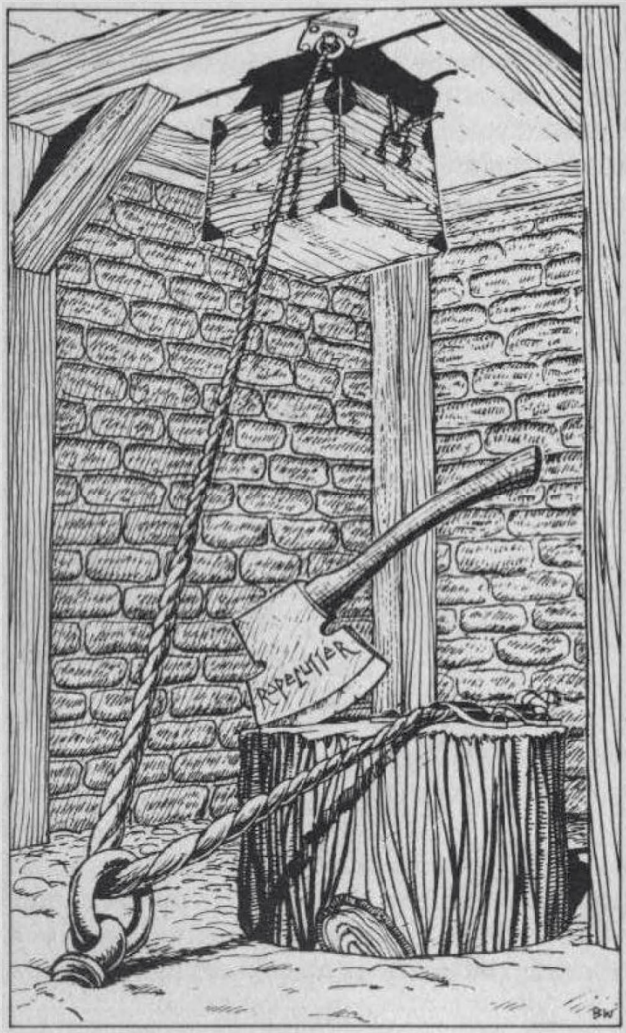
En la total oscuridad, hurgas con tus manos temblorosas dentro del bolsillo en busca de la redoma. Si tienes más de una redoma en el bolsillo, pasa al 365. Si posees sólo la redoma del contraveneno, pasa al 331.



88

Cuando te acercas, ves una cuerda que está entrelazada a un gancho en el techo, y una caja de madera que está suspendida de ella, fuera de alcance. El otro extremo de la cuerda está entrelazado a un gancho en el suelo y sujeta a un bloque de madera, donde está abrochada con tiras de hierro. Un hacha sobresale del bloque, y en una inscripción sobre la hoja se lee ″cortacuerdas″. ¿Qué vas a hacer?

¿Cortar la cuerda con el hacha?	Pasa al 41
¿Cortar la cuerda con tu espada?	Pasa al 149
¿Ignorar la cuerda y seguir caminando?	Pasa al 388



[Cortacuerdas]

89

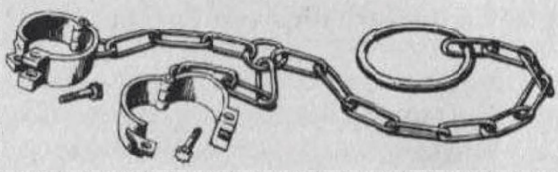
Cuando das un paso más allá en la caverna el ruido de pequeñas gotas que caen del techo a las charca se hace aún más sonoro. En la penumbra de la caverna no ves una serpiente venenosa que se cruza deslizándose en tu camino. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 105. Si no tienes suerte, pasa al 137.

90

Un delicado sonido sale de la pequeña campana cuando das en ella un pequeño golpe con la empuñadura de tu espada. Escuchas un aleteo sobre tu cabeza. Te preparas para defenderte, pero una paloma blanca desciende aleteando y se posa sobre la parte superior de la campana. Para mayor asombro tuyo porta un anillo de oro en su pico, que deposita en la palma de tu mano. Con el anillo guardado seguro en tu bolsillo, caminas de vuelta al corredor y tuerces a la derecha en el túnel. Pasa al 333.

91

Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 332. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 357.



92

El Juez de la Prueba te dice que pongas los anillos encima del banco. Pasa al 367.

93

Las escaleras terminan en una puerta desde la cual puedes escuchar el sonido de animales chillando y pies correteando. Si deseas abrir la puerta, pasa al 146. Si prefieres subir de vuelta las escaleras, pasa al 305.

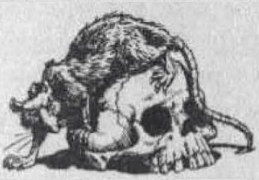
94

Te metes en el ritmo constante de esquivar y saltar, y lentamente la barra gira hasta parar. Has sobrevivido a otra terrible experiencia. La siguiente prueba comienza inmediatamente: tú y el resto sois divididos en dos grupos de cinco. Observas en el primer grupo un enano, un hombre-orco, una guerrera, un bárbaro, y un sureño de piel oscura permanecer en silencio mientras se les ata un mangual a cada uno en sus brazos de la espada, y se les ata un pequeño escudo en la otra mano. Después se les venda los ojos y se les ordena comenzar batalla uno contra el otro hasta que sólo uno quede de pie. Esun espectáculo deleznable observar cómo los luchadores caminan cautelosamente alrededor del coliseo, balanceando sus manguales. El enano cae primero, seguido rápidamente por la guerrera. Al final, el sureño aguanta triunfante y se le retira la venda de los ojos. En conducido fuera, y luego a cada miembro

de tu grupo se le arma de la misma manera. Puedes sentir el corazón palpitándote en el pecho cuando se da la orden y comienza el combate contra los cuatro adversarios invisibles. Descalzos en la arena, nadie hace un ruido. Si deseas ir a tu izquierda, pasa al 297. Si deseas ir a tu derecha, pasa al 9.

95

La fría agua de la fuente te refresca, pero tiene un terrible efecto secundario. Súmate 1 punto de RESISTENCIA, pero réstate 2 puntos de DESTREZA, ya que el agua acelera rápidamente tu proceso de envejecimiento. Has envejecido treinta años en menos de un minuto. Pero no te das cuenta de lo que ha pasado, y continúas caminado con resolución por el túnel. Pasa al 329.



96

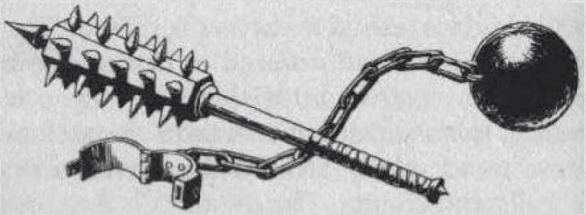
Apartas unas pocas rocas del montón y ves que hay una puerta detrás. Si deseas dedicar tiempo a retirar las rocas para poder abrir la puerta de hierro, pasa al 215. Si prefieres caminar a la puerta del otro lado de la bifurcación en forma de T, pasa al 375.

97

La fruta es deliciosa, y te sacia. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Cuando has comido suficiente, abres la única puerta en la habitación. Pasa al 163.

98

La puerta se abre a una habitación que está vacía, excepto por una mesa de madera en la que se apoyan un jarro y un matraz. El jarro contiene un líquido claro y espumoso, que es inodoro. Si deseas echar algo del líquido en el matraz con el fin de beberlo, pasa al 4. Si deseas abandonar la habitación y caminar de vuelta por la bifurcación en forma de T, pasa al 232.



99

El hombre de las cavernas ha sido demasiado fuerte para ti. Con un poderoso tirón, te empuja hacia delante, y caes de cabeza a la fosa hacia tu muerte.

100

Sólo tus reflejos rápidos como el rayo te salvan de ser golpeado dentro del río. Te tambaleas en el saliente, pero recobras el equilibrio. Sacas la espada para atacar a tu enemigo. Saliendo de la oscuridad, avanza una criatura que tiene la apariencia de un hombre encorvado y hambriento con largos brazos que tocan el suelo, y una piel demacrada y correosa. Lo reconoces: es un Zancudo, un astuto asesino a suelo. El Zancudo está armado con una estaca de hierro que tiene filos en

cada extremo. Es un arma temible en las manos del diestro Zancudo.

ZANCUDO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 9

Si ganas, pasa al 19.

101

El calor de las llamas es tan intenso que el fuego te consume y caes al suelo. La mazmorra mortal ha reclamado otra víctima.

102

Desafortunadamente para ti la táctica fracasa. Tu oponente cambia la táctica también, y balancea su mangual por debajo en lugar de por encima de tu cabeza. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 42. Si no tienes suerte, pasa al 283.

103

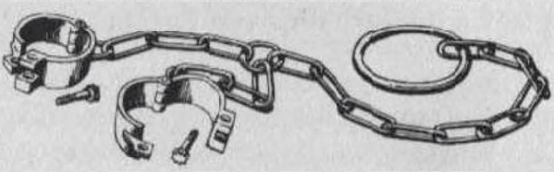
El canto de la Sirena tiene su efecto sobre ti antes de que pienses en cubrirte los oídos. Atraído por la melodiosa voz, entras en el cálido lago y nadas hacia la roca. Pero el lago también es hogar de un monstruo gigante con apariencia de calamar, con tentáculos de cinco metros de largo. De las turbias profundidades del lago te ve nadando en la superficie, y sube deslizándose silenciosamente para envolverte en sus tentáculos. De repente sientes que algo te tira del pie, y después ves cómo sale a la superficie el monstruo gigante del lago. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 191. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 356.

104

La puerta abre una habitación que está vacía, excepto por un gran cuenco de fruta de apariencia exótica, situado sobre un zócalo de mármol. Si deseas comer algo de la fruta, pasa al 395. Si prefieres abandonar la habitación y continuar por el túnel, pasa al 20.

105

Por fortuna no pisas a la serpiente, que se aleja deslizándose inofensivamente. Pasas cinco minutos buscando en la caverna, pero no encuentras nada de interés, ni ninguna otra salida. Tu única elección es volver al túnel principal y seguir andando. Pasa al 161.



106

Sacas tu lima y comienzas la larga y laboriosa tarea de atravesar limando dos de los barrotes de hierro. Te lleva una hora escapar de la jaula, pero por fin estás libre. Caminando rápidamente por el túnel, te sorprende ver una pintura del Barón Sukumvit colgada en el muro. Si deseas descolgar la pintura e inspeccionarla más de cerca, pasa al 314. Si prefieres seguir caminando, pasa al 228.

107

Uno de los norteños coge ventaja, estableciendo un paso rápido. Corres vuelta tras vuelta por el coliseo, apretando los dientes cada vez más al saltar por encima

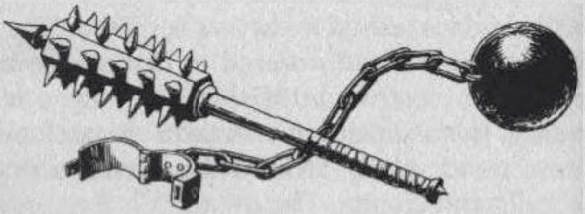
de los carbones encendidos. Tras veinte minutos nadie ha sido dejado atrás, y el norteño incrementa su zancada. Tira dos dados, sumando 3 al total si fuiste azotado por los guardias. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 360. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 250.

108

Consigues desenmarañarte de la tela de la araña, y eres capaz de reanudar el combate. Si consigues matar a la Araña Gigante, pasa al 348.

109

El túnel finalmente termina en una bifurcación en forma de T. Mirando a la derecha puedes ver una luz brillante en la distancia, y mirando a la izquierda ves que el túnel termina en una puerta. Si deseas caminar hacia la luz brillante, pasa al 143. Si prefieres abrir la puerta de tu izquierda, pasa al 386.



110

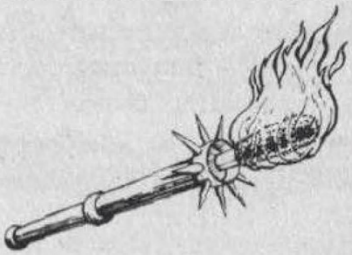
Poniéndote de puntillas, te estiras y agarras la lanza. Un agudo jalón se suelta de su instalación, pero las otras permanecen alojadas en el techo. Agradecido por la adquisición de esta inesperada nueva arma, reanudas la marcha por el túnel. Pasa al 5.

111

El Juez de la Prueba de repente hace un barrido en círculo con la estaca en arco lateral, y te ves forzado a cambiar tu actitud defensiva muy rápidamente. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 51. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 169.

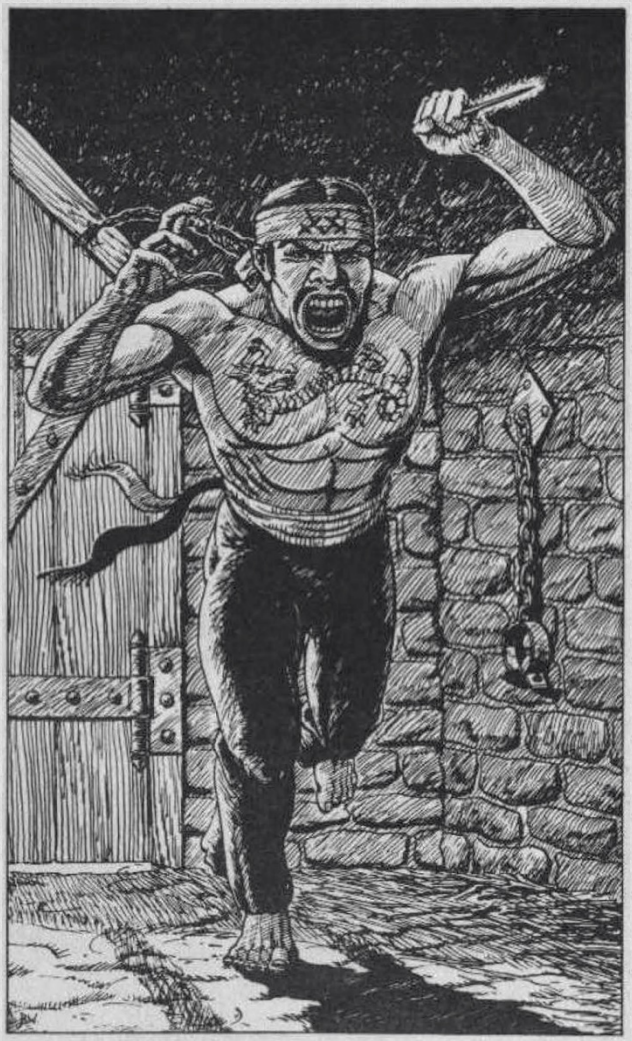
112

El campeón del caos se mofa de tu patético intento de formar una alianza, y te exige que le des todo tu oro. Si le obedeces, pasa al 323. Si no tienes oro o no deseas entregárselo, pasa al 178.



113

Al final del día sólo otra persona vuelve a tu celda. Es el oriental de aspecto malvado, un hombre que mira como si fuera a asesinarte por dos monedas de cobre. Cuando rápidamente la luz se desvanece, un guardia grita una inesperada orden: ˝de vosotros ya sólo quedáis dos en cada celda. Sólo quiero a uno que salga al combate de mañana por la mañana. Dormid bien.˝ El guardia revienta a reír por su broma, y antes incluso de haber acabado, el oriental se lanza por ti, blandiendo un largo y agudo pincho que ha ocultado en la cinta de la cabeza. Desarmado, debes luchar hasta la muerte.



ORIENTAL DESTREZA 10 RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al 237.

114

Caes muy lejos del lado opuesto del foso, pero en lugar de matarte estrellado, comienzas a flotar y a subir hasta el lado opuesto del foso, llevado por las mágicas alas del yelmo. Miras tras de ti y ves a los Zombis apiñados al final del foso. Te permites una sonrisa de alivio y sigues caminando por el túnel. Pasa al 251.

115

Algo traquetea dentro de la vasija, pero cuando la arrojas al suelo no se abre, sino simplemente se agrieta, y un gas verde empieza a escapar de ella y llena la habitación. ¿Qué vas a hacer?

¿Quedarte en la habitación?	Pasa al 173
¿Correr al interior de la caverna?	Pasa al 307
¿Correr de vuelta al túnel?	Pasa al 150

116

Bajar la palanca no detiene el movimiento constante de los muros acercándose. Tratas de bajar otra palanca, pero todas están en posición de bloqueo. Tratas de hacer cuña con tu espada entre los muros, pero rápidamente se parte, y momentos más tarde eres aplastado hasta morir.

117

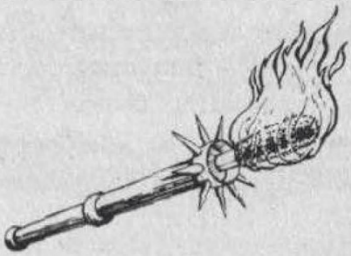
El túnel finalmente llega a un camino sin salida. Hay una tablilla de piedra colocada en el muro del final, con un boquete pequeño y circular en su centro. Alrededor del boquete están grabadas las palabras: ˝Uno está y dos se ha ido˝. Si deseas llegar al boquete circular, pasa al 179. Si prefieres desandar tus pasos de vuelta al puente, y caminar más allá de la bifurcación en forma de T, pasa al 229.

118

Sacas tu espada y cercas al enorme arácnido negro.

ARAÑA GIGANTE	DESTREZA 7	RESISTENCIA 8

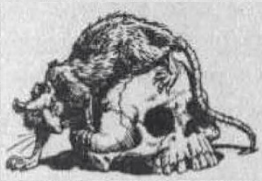
Si no derrotas a la Araña Gigante en cinco o menos Asaltos, te quedarás enredado en su tela. Si esto sucede, toma nota de las puntuaciones actuales de la Araña Gigante en DESTREZA y RESISTENCIA, y luego pasa al 64. Si te las arreglas para matar en cinco Asaltos o menos, pasa al 348.



119

Las nueces y bayas saben tan deliciosas como parecían. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Cuando has

comido suficiente, metes el resto en tu bolsillo y te pones en marcha de nuevo. Pasa al 288.



120

Caminas muy lentamente, ya que sabes que hay cuerpos en la arena. Te paras a escuchar, pero no oyes nada. Decides dar vueltas y caminar en la dirección opuesta. De repente oyes una voz brusca gritar: ˝si hay alguien más, estoy aquí˝. Decides aceptar el audaz desafío y caminar hacia la dirección de la voz, balanceando tu mangual. Te enfrentas directamente con tu oponente oculto, en una lucha a ciegas hasta la muerte.

ESCLAVO LUCHADOR DESTREZA 8 RESISTENCIA 8

Si ganas, pasa al 61.

121

Tu daga rebota en la armadura de placas del campeón del caos. Se enfurece y tienes que sufrir las consecuencias. Pasa al 247.

122

A pesar de todo el ruido que haces, ninguna criatura de clase alguna viene a investigar. Por fin el último tablón se libera, y eres capaz de abrir la puerta. Pasa al 13.

123

Miras al interior de la pestilente guarida del Gusano de Sangre, pero no ves nada. El suelo está cubierto de fétido fango, y el olor te hace sentir náuseas. Si deseas descender escalando a la guarida, pasa al 243. Si prefieres continuar adelante por el túnel, pasa al 174.

124

Tan pronto como abres la caja, tu cuerpo al completo parece estirarse como si estuvieses siendo succionado por el agujero de una cerradura. Te consume el terror cuando te das cuenta de que estás en el negro vacío. No puedes sentir nada alrededor tuyo – ni muros, ni techo, ni puerta. Eres prisionero de una caja-trampa, y el enano, que abrió la caja antes, está libre ahora. Tu rostro se muestra ahora grabado en la tapa de la caja y no puedes escapar a menos de que otra persona insensata abra la caja. *Prueba tu Suerte* y suma 3 al total. Si la suerte te acompaña, pasa al 399. Si no tienes suerte, pasa al 24.

125

La llave de hierro encaja firmemente en la cerradura y gira con un ruidoso chasquido. Das un suspiro de alivio

y atraviesas la puerta abierta. Ante ti hay una habitación suntuosamente amueblada, donde un hombre barbado y ataviado con una larga túnica roja está sentado en un decorado trono dorado, leyendo un libro. Una pequeña criatura alada, de color rojo y alardeando de su larga cola, está sentada en su hombro, mirando de manera muy amenazadora. Sobre un banco de madera a la derecha del hombre varios receptáculos de cristal se conectan por medio de tubos, que contienen líquidos de diferentes colores burbujeando dentro de ellos. Al final de la tubería zigzagueante, un cuenco rebosante recoge el lento goteo de líquido en el extremo del tubo abierto. El hombre alza la vista y dice en un tono plano: ″entra. Tengo que admitir que estoy muy sorprendido de verte. Las trampas mortales obviamente no son lo suficientemente mortales para gente como tú. Permíteme presentarme: ni nombre es Lexus. Soy gran mago de formación, y he sido contratado por el Barón Sukumvit como Juez de la Prueba para la Prueba de los Campeones de este año. Estás ahora en la fase final de tu terrible experiencia y sólo yo me interpongo entre tu éxito o tu fracaso. Habrás descubierto que hay un número de anillos de oro ocultos en la mazmorra, y el número que hayas recogido es vital para tu éxito. ¿Tienes un número impar o par de anillos?″ Si tienes un número impar, pasa al 11. Si tienes un número par, pasa al 367.

126

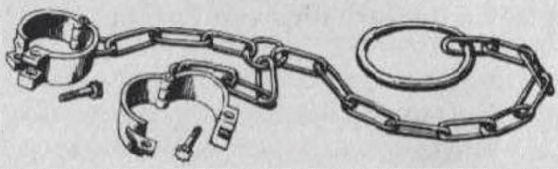
Coges el magnífico yelmo y te lo colocas en la cabeza. Segundos después, la armadura se zarandea hacia adelante, y se mueve hacia ti con pasos vacilantes, alzando su maza al aire. Si deseas luchar con la armadura animada, pasa al 10. Si prefieres correr hacia la puerta del muro de enfrente, pasa al 281.

127

Antes incluso de que puedas recuperar el aliento, el cadáver del Diablillo de Fuego comienza a metamorfosearse ante tus ojos. Una criatura alta, de piel roja, con grandes alas correosas, cuernos y pezuñas hendidas en lugar de pies, se sitúa frente a ti. Salen llamas de sus orificios nasales, y lleva un látigo en una mano y una espada flamígera en la otra. Ahora tienes que luchar contra el vil Demonio de Fuego.

DEMONIO DE FUEGO DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

El Demonio de Fuego no ataca sólo con su espada flamígera. Tira un dado extra por cada Asalto. Si sacas 1 ó 2, el fuego de sus orificios nasales te quemará con 2 puntos de daño a tu RESISTENCIA. Si sacas 3 ó 4, su látigo te fustigará con 1 punto de daño a tu RESISTENCIA. Si sacas 5 ó 6, tanto el lanzamiento de su llama como el látigo errarán el blanco. Si ganas, pasa al 303.



128

Pisas una baldosa que activa la ballesta. El dardo vuela por el estrecho túnel y hace un ruido sordo dentro de tu cuerpo. Tira un dado. Si sacas 1, pasa al 382. Si sacas 2 ó 3, pasa al 145. Si sacas 4, 5 ó 6, pasa al 39.

129

El túnel se extiende sólo veinte metros antes de terminar en el borde de un oscuro foso. Dejas caer una piedra al foso y la oyes impactar en el fondo sólo unos pocos segundos después. Las paredes del foso son demasiado lisas para bajarlas escalando y sería una locura saltar hacia abajo. Si llevas una cuerda de escalar sobre tu hombro y deseas escalar usando eso, pasa al 264. Si no deseas bajar escalando el foso o no eres capaz de ello, tienes que volver por el túnel y pasar la última bifurcación en forma de T (pasa al 351).

130

Cuando caes por los escalones, la daga te hace un corte en la espalda. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Emites un gruñido y frotas tus magullados miembros antes de subir de vuelta por los escalones. Una vez más, saltas por encima de los escalones rojos, sólo que esta vez con mayor esfuerzo. En el momento en el alcanzas la parte superior de los escalones, estás jadeando en exceso. Pasa al 141.

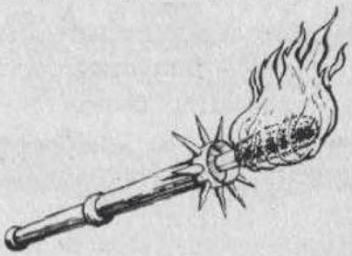
131

Justo cuando comienzas a la balancear el mangual, uno de los otros combatientes se te acerca por detrás balanceando su arma. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te

acompaña, pasa al 148. Si no tienes suerte, pasa al 210.

132

Al tratar de evitar la lengua revolviéndose, resbalas en los escalones húmedos y caes encima. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 271. Si no tienes suerte, pasa al 38.



133

Mirando hacia el fondo del túnel, ves que hay una abertura en el muro de la izquierda. De repente ves asomar una pequeña cabeza a la vuelta de la esquina y, a juzgar por su altura sobre el suelo, deduces que es el pequeño humanoide de nuevo. Lo llamas y persigues, pero en el momento en que has dado la vuelta a la esquina, no se le ve más. Decides caminar rápidamente por el nuevo ramal del túnel, confiando en ver al humanoide de nuevo. Pasa al 287.

134

El Juez de la Prueba anticipa tu impaciente movimiento y bloquea tu golpe con facilidad. Se hace a un lado rápidamente e impulsa su estaca en ascensión hacia tu cuello. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 181. Si el total

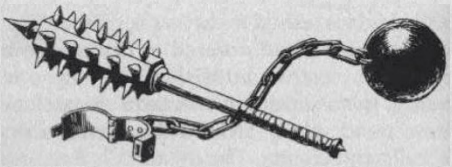
es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 308.

135

En este momento la poción tiene ricas propiedades curativas. Súmate 4 puntos de RESISTENCIA. Al no encontrar otra salida de la habitación, caminas de vuelta por el túnel y continúas más allá de la bifurcación en forma de T. Pasa al 232.

136

Cuando todas las carreras han acabado y los supervivientes están de vuelta a sus celdas, descubres que el hombre calvo no vuelve; ahora sólo quedan otros tres en tu celda. Aunque exhausto, encuentras difícil el quedarte dormido: tu mente está ocupada en el desafío que traerá el día siguiente. Por la mañana te dan de comer, y luego uno de los esclavos te conduce al coliseo. Al final tu turno llega, y cuando alcanzas la puerta al coliseo se te dice que escojas armas – espada ancha y escudo, o tridente y red. Haz tu elección y pasa al 275.



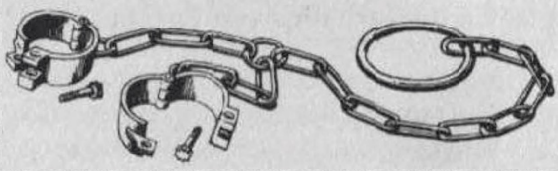
137

Pisas la cola de la serpiente y te alcanza velozmente con sus venenosos colmillos, que se hunden profundamente en tu pantorrilla. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Usas tu espada para sangrar la herida y sacar la sangre envenenada. Si el veneno no te mata,

decides salir cojeando de la caverna y volver al túnel iluminado: pasa al 161.

138

Más adelante ves una escalera que se introduce a través de un agujero en el techo. Si deseas subir la escalera, pasa al 46. Si prefieres proseguir la marcha, pasa al 361.



139

Los Orcos están desarmados al haber justo arrojado su última daga a la rata. Al verte gruñen de ira y sacan sus espadas para atacar.

Primer ORCO	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5
Segundo ORCO	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

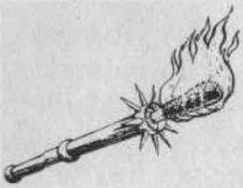
Lucha contra ellos de uno en uno en la pequeña habitación. Si ganas, pasa al 295.

140

El Juez de la Prueba intenta desviar en el salto tu golpe con el pie, pero te haces a un lado y lo vapuleas en las costillas cuando aterriza. Dejas escapar un grito de victoria, encantado con tu triunfo contra la probabilidad en el combate ritual. Pasa al 362.

141

Atraviesas un arco de piedra hacia un túnel llano. Después de caminar unos treinta metros, te topas con una hilera de urnas de arcilla, cada una con el mismo tamaño y molde, alineadas contra el muro de la derecha. Si deseas mirar dentro de las urnas, pasa al 208. Si prefieres seguir caminando, pasa al 69.



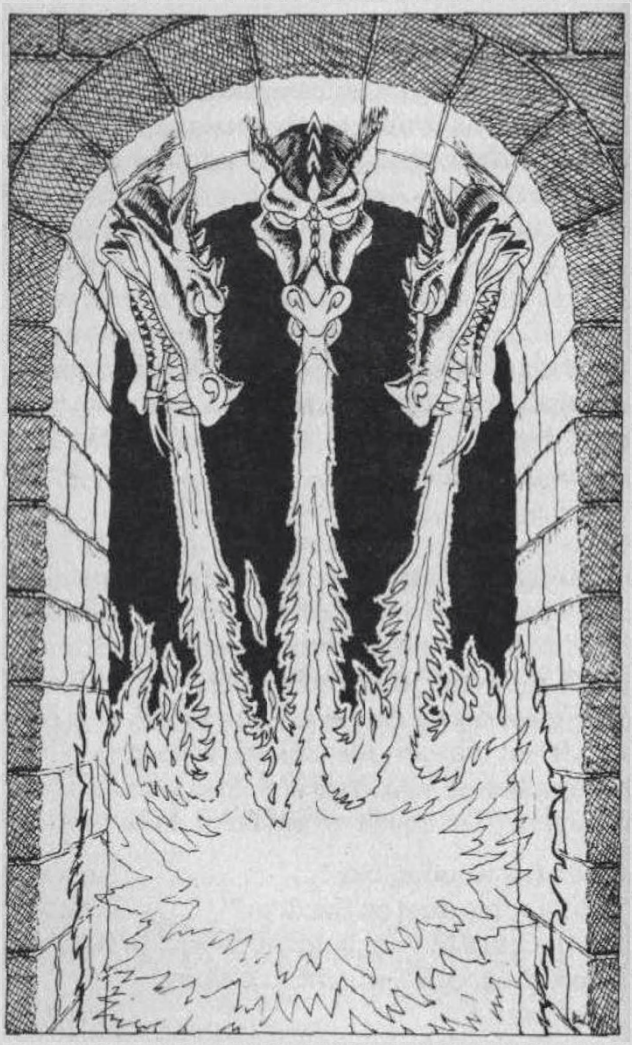
142

Decides añadir tus propios ingredientes al brebaje de la bruja echando los Murciélagos Vampiro al caldero, con la esperanza de envenenarla. Echas un vistazo a la habitación y encuentras una caja de madera pulida con un rostro grabado en ella – un rostro que reconoces. Es el del enano que entró en la mazmorra antes que tú. También encuentras una pequeña redoma de polvo rojo oculta dentro de un viejo libro. ¿Qué vas a hacer?

¿Abrir la caja de madera? Pasa al 124
¿Arrojar algo de polvo en el suelo? Pasa al 171
¿Meter la redoma en el bolsillo de tu cinturón? Pasa al 300
¿Abandonar la habitación y continuar por el corredor? Pasa al 346

143

El túnel termina en un pasaje abovedado en el que están fijadas cabezas de dragón hechas de hierro. Arrojan



continuamente llamas de sus bocas, creando un muro de fuego que cruza el pasaje abovedado. Si deseas atravesar corriendo el llameante pasaje abovedado, pasa al 370. Si prefieres dar la vuelta para abrir la puerta, más alla de la bifurcación en forma de T, pasa al 386.

144

El pasadizo da vueltas y gira durante lo que te parecen siglos. No hay antorchas para iluminar el camino, y tienes que caminar en la profunda oscuridad con los brazos extendidos. Oyes chirridos y chillidos como de pies correteando, y una o dos veces algo suave se roza contra tus piernas. Pero no temes a los pequeños roedores, y continúas con decisión. De golpe, tus pies se hunden en algo caliente y fangoso que chapotea y emite un asqueroso olor sulfuroso. Dos pasos más y el apestoso fango está por encima de tus rodillas. Si deseas adentrarte más en el fango, pasa al 359. Si prefieres caminar de vuelta al pasadizo, atravesar la caverna del Colmillero y proseguir por el estrecho túnel, pasa al 230.

145

El dardo de la ballesta te hace caer de espaldas al suelo de piedra. Sientes un terrible dolor en tu hombro, y ves el dardo alojado en él. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 3 puntos de RESISTENCIA. Apretando los dientes, te arrancas el dardo del hombro. Con un gesto de dolor, te vendas el hombro lo mejor que puedes antes de retomar la marcha. Das la vuelta a la esquina y sigues caminando otros cincuenta metros, antes de llegar a una puerta en el muro de la derecha. Si deseas abrir la puerta, pasa al 104. Si prefieres continuar caminando, pasa al 20.

146

Giras el pomo de la puerta y en cuanto la abres, se te abalanza una gran rata. Otras esperan a tomar el relevo si la primera es derrotada.

Primera RATA	DESTREZA 3	RESISTENCIA 2
Segunda RATA	DESTREZA 2	RESISTENCIA 2
Tercera RATA	DESTREZA 3	RESISTENCIA 2
Cuarta RATA	DESTREZA 3	RESISTENCIA 2
Quinta RATA	DESTREZA 4	RESISTENCIA 2

Lucha con las ratas de una en una. Tan pronto pierdas un Asalto, pasa al 165. Si consigues matar a todas las ratas sin perder un Asalto, pasa al 18.

147

La cuarta urna está vacía, y la quinta urna está medio llena de flores y hierbas secas. Si deseas vaciar la urnas sobre el suelo, pasa al 241. Si prefieres seguir caminando, pasa al 69.

148

Realizas el primer contacto y tu oponente oculto grita de dolor cuando el mangual vapulea su hombro. Pero no lo oyes caer. Vuelves la cabeza, para escuchar atentamente otro gruñido o gemido. El hombre se muerde el labio y no realiza ningún sonido. Si deseas quedarte donde estás y continuar balanceando tu mangual, pasa al 159. Si deseas ir a tu izquierda, pasa al 120.

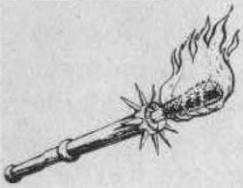
149

Un golpe de tu espada corta la cuerda en dos. La caja de madera cae con estrépito al suelo y se resquebraja. En el interior de la caja rota encuentras las dos

manecillas de latón de un reloj. Esperando que puedan serte útiles, las colocas en el interior de tu bolsillo de cuero y sigues andando. Pasa al 388.

150

El túnel continúa otros treinta metros antes de torcer bruscamente a la izquierda. Al dar la vuelta a la esquina ves que hay un nuevo ramal por el muro de la derecha. Te sorprendes al ver a un pequeño humanoide que de repente saca su cabeza desde el nuevo ramal pero, cuando te ve, rápidamente la retira. Lo llamas y persigues, pero en el momento en que llegas a la esquina, no se le ve en ninguna parte. Decides caminar rápidamente por el nuevo ramal del túnel confiando en verle de nuevo. Pasa al 287.



151

Sacas el corcho de la redoma con los dientes y viertes el contenido en tu boca. ¡Comienzas a toser y a escupir el polvo rojo que has tragado! Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Te das cuenta de tu error y arrojas lejos la redoma. Revuelves de nuevo tu bolsillo y esta vez sacas la redoma correcta. Pasa al 260.

152

Pasas con cautela sobre el puente de cuerda, poniéndolo a prueba para asegurarte de que soportará tu peso. Miras alrededor, pero no ves a nadie, así que te

apresuras para cruzar el puente sin ser advertido. Pasa al 117.

153

Pasas sin tocar los escalones rojos, pero yerras en el escalón en el que tenías intención de aterrizar. Caes pesadamente sobre los escalones de piedra, y das vueltas y vueltas hasta el fondo. Si tienes una daga metida en tu cinturón, pasa al 130. Si vas sin una daga, pasa al 284.

154

De alguna manera consigues fallar el gran objetivo y la lanza pasa volando inofensivamente al Ciempiés Gigante. La maldices, y sacas tu espada para atacar al monstruo gigante.

CIEMPIÉS GIGANTE	DESTREZA 9	RESISTENCIA 7

Si ganas, pasa al 2.

155

Ves en el muro de la izquierda un pequeño nicho, en el que hay dos velas encendidas a ambos lados de un plato de peltre. Un surtido de nueces y bayas secas están apiladas en lo alto del plato, y parecen muy tentadoras. Si deseas comer algunas de las nueces y bayas, pasa al 119. Si prefieres seguir caminando, pasa al 288.

156

La puerta se abre a un estrecho y lúgubre corredor, al final del cual ves un pedestal de piedra con una gran cúpula de cristal, apoyada en su parte superior. Cuatro velas negras arden en cada una de las esquinas del pedestal, iluminando la cúpula con un resplandor

sobrecogedor. Cuando te aproximas, ves que hay un hombre diminuto atrapado en el interior de la cúpula, saltando arriba y abajo, tratando de atraer tu atención. El hombre no mide más de medio metro de alto y viste calzas muy ceñidas. Adviertes que sus orejas son puntiagudas y que tiene una barba rala y gris. Gesticula hacia ti para que levantes la cúpula de cristal. Si decides hacer lo que el hombre te ordena, pasa al 199. Si prefieres andar de vuelta al corredor y retornar al túnel, pasa al 222.

157

Parece haber un patrón para una de las runas, así que te dispones a intentar traducir el mensaje. Tira un dado. Si sacas 1–4, pasa al 312. Si sacas 5 ó 6, pasa al 344.

158

Bajar la palanca no detiene el movimiento constante de los muros acercándose. Tratas de bajar otra palanca, pero todas están en posición de bloqueo. Tratas de hacer cuña con tu espada entre los muros, pero rápidamente se parte, y momentos más tarde eres aplastado hasta morir.

159

Decides agazaparte y balancear lentamente, confiando que tu oponente balanceará su arma sobre tu cabeza. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 17. Si no tienes suerte, pasa al 102.

160

Te las arreglas para justo agarrarte al muro cuando las ráfagas de viento lo rodean todo. Piedras y escombros son levantadas y transportadas, pero el torbellino pasa y

permaneces ileso. Cuando todo está en calma de nuevo, te pones en marcha una vez más. Pasa al 195.

161

El túnel gira a la derecha después de otros treinta metros, y pronto llegas a una puerta en el muro de la izquierda. Si deseas abrir la puerta, pasa al 197. Si prefieres seguir andando, pasa al 378.

162

Pronto llegas al borde de un foso que parece demasiado ancho para que lo cruces saltando. No obstante, si deseas coger carrerilla para saltar sobre el foso, pasa al 276. Si prefieres caminar de vuelta por el túnel y más allá de la bifurcación en forma de T, pasa al 251.

163

La puerta se abre a un túnel. Miras a la izquierda y no ves nada, pero a tu derecha ves un pequeño humanoide huyendo a la carrera de ti. Intrigado por el ser, decides correr detrás de él. Pasa al 258.

164

Pasas por encima del cable-trampa oculto y continúas caminando, inconsciente de haber escapado por los pelos. Pasa al 398.

165

Prueba tu Suerte. Si la suerte te acompaña, pasa al 389. Si no tienes suerte, pasa al 322.

166

Hay un cuerpo yaciendo en la arena, de alguien desconocido, directamente en tu camino, y eres afortunado de no tropezar cuando pasas. Decides permanecer en silencio durante un momento y escuchar. Oyes el sonido silbante de un mangual dando vueltas por el aire, directamente en frente de ti. ¿Qué vas a hacer?

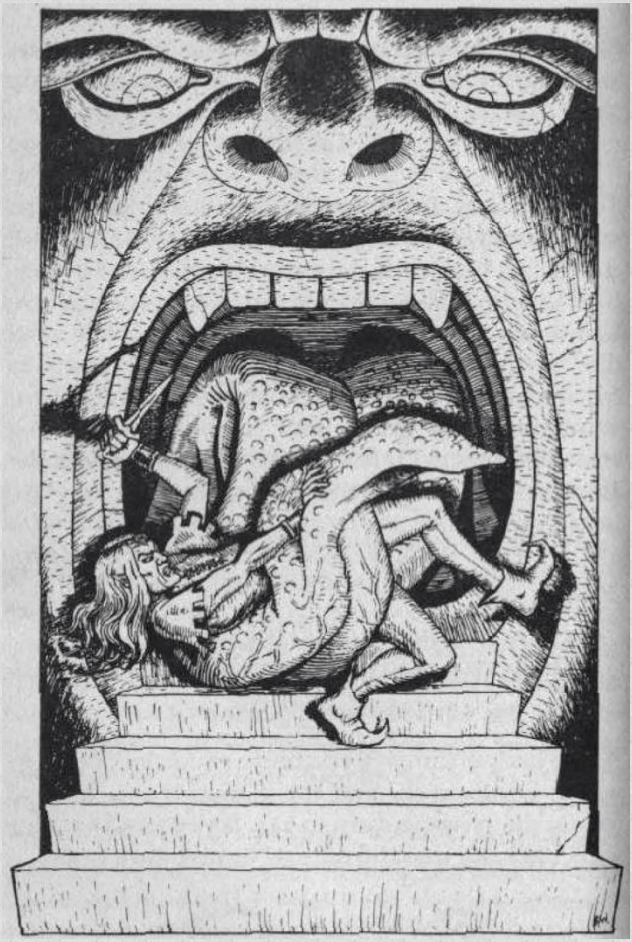
¿Quedarte en el sitio y balancear tu propio mangual? Pasa al 183
¿Retroceder? Pasa al 349
¿Tenderte en la arena y hacer tropezar a la persona que está avanzando? Pasa al 316

167

En la parte trasera de la caverna encuentras un pequeño y oscuro pasadizo que se aleja serpenteando en la penumbra. Si deseas seguir por el pasadizo, pasa al 144. Si prefieres salir caminando de vuelta al estrecho túnel, pasa al 230.

168

La puerta se abre a una gran habitación con una gigantesca cara de piedra esculpida en el muro trasero. Unos escalones de piedra suben hasta su enorme boca abierta, y en la parte superior de estos escalones ves a uno de los otros contendientes retorciéndose en la agonía. Una gran lengua púrpura, como de serpiente gigante, envuelve al príncipe elfo, quien desesperadamente la está apuñalando con su daga. Si



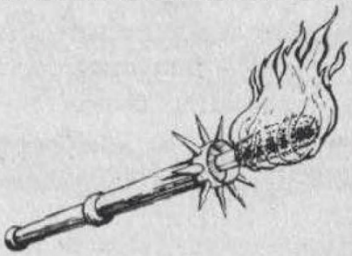
deseas ayuda al príncipe elfo, pasa al 77. Si prefieres abandonarlo y continuar por el túnel, pasa al 138.

169

Tu cambio de defensa se vuelve inútil por la velocidad de relámpago con la que el Juez de la Prueba ataca. La estaca de bambú te sacude las costillas y te das cuenta de que todo está perdido. Pasa al 72.

170

Los frenéticos chasquidos del Xoroa tienen que haber alertado sin duda alguna a otros en la colonia. Pero si deseas quedarte y buscar en la cámara, pasa al 213. Si prefieres atravesar el agujero y volver al túnel, pasa al 155.



171

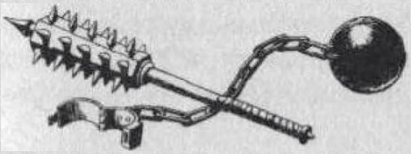
Emulando a la vieja hechicera, esparces algo de polvo rojo sobre el suelo. Se levanta humo, y sientes como si estuvieras girando dentro de un oscuro vacío. Segundos después, te encuentras de pie en una pequeña y vacía habitación. Hay una puerta de hierro que está cerrada y no hay pomo. Estás atrapado y no hay escapatoria. Lo mejor a lo que puedes esperar es que los sirvientes del Barón Sukumvit te encuentren antes de morirte de hambre. Por desgracia no lo hacen.

172

Aunque tu pierna sangre y duela, al menos no está rota. Una vez más la salvaje hacha se eleva en el aire y gira hacia abajo. Pasa al 296.

173

El gas no es tóxico y pronto se lo lleva inofensivamente la corriente de aire. Recoges la vasija de barro y la arrojas de nuevo contra el muro. Esta vez se hace añicos y algo brillante cae contra el suelo entre los fragmentos de barro. Bajas la mirada y ves un anillo de oro, que recoges y depositas en el bolsillo de tu cinturón. Al no encontrar nada más de interés en la fría habitación, decides hacia qué camino dirigirte. Si deseas entrar en la caverna, pasa al 307. Si prefieres volver al túnel, pasa al 150.



174

El túnel gira abruptamente a la izquierda y después vuelve sobre sí mismo. Caminas por él durante cincuenta metros antes de llegar a una puerta de madera. La mandíbula ósea inferior de un perro está fijada burdamente sobre la puerta. Si deseas abrir la puerta, pasa al 26. Si prefieres seguir andando, pasa al 379.

175

Te permites una ligera sonrisa, ya que has elegido una buena arma con la que luchar con tu adversario. Las

armas de filo hacen poco daño al pellejo como de hierro de un Triturahuesos. Sólo hay una manera de matar a un Triturahuesos, y es hacer que caiga al suelo, tras lo cual se destruye totalmente su delicado equilibrio, y al Triturahuesos le será imposible ponerse de pie otra vez. Avanzas con precaución para atraparlo con tu pesada red. Tira un dado. Si sacas 1–3, pasa al 31. Si sacas 4–6, pasa al 189.

176

˝¡Increíble!˝, dice el viejo mago. ˝¿Quién habría pensado que sería posible. No importa, levántate y sígueme.˝ Te conduce a través de una puerta a otra habitación, que tiene desnudos muros de piedra y está vacía excepto por un reloj de pie, colocado contra uno de los muros. Adviertes que no hay manecillas en la cara del reloj. En el muro opuesto al del reloj hay cuatro palancas numeradas 3, 6, 9 y 12. El mago musita unas pocas palabras inteligibles a su familiar, que después sale volando de su hombro y comienza a dar vueltas sobre tu cabeza. Observas cómo la criatura se hace más grande a un ritmo constante, hasta tener una envergadura alar de dos metros. ˝Ahora te dejo para

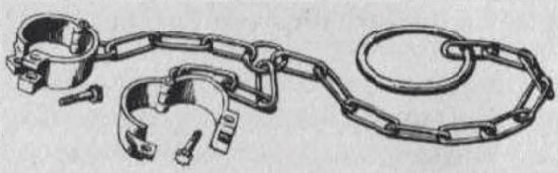
que te valgas por ti mismo˝, dice Lexus cuando abandona la habitación, cerrando con llave la puerta detrás suyo. En cuanto se ha ido, el Diablillo de Fuego baja en picado para atacarte, escupiendo fuego.

DIABLILLO DE FUEGO DESTREZA 9 RESISTENCIA 4

Si ganas, pasa al 127.

177

El túnel finalmente termina en una bifurcación en forma de T. Mirando tanto a izquierda y a derecha no ves nada excepto una puerta no muy lejos a la izquierda. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 68. Si deseas ir a la derecha, pasa al 227.



178

Como era de esperar, el campeón del caos se enfurece por tu negativa a entregarle lo que quiere. Con las piernas a horcajadas, comienza a balancear su maza de picos por el aire. Pasa al 247.

179

Lentamente llegas más dentro del boquete hasta que tus dedos tocan dos botones, uno con el número 1 estampado en él, y el otro lleva el número 2. Si deseas apretar el botón número 1, pasa al 12. Si prefieres apretar el botón número 2, pasa al 214.

180

Hay una bolsa de cuero en el cinturón del campeón del caos. Dentro de la bolsa encuentras un trozo de papel con la frase ˝Serie dos, 358˝ garabateada sobre él en tinta negra. También encuentras una pequeña caja de marfil con una calavera pintada en la tapa. Si deseas abrir la caja, pasa al 282. Si prefieres dejarla en la bolsa y seguir andando por el túnel, pasa al 44.

181

Reaccionas rápidamente y bloqueas el impulso de la estaca. Saltáis ambos atrás y dais vueltas en círculo uno frente al otro cautelosamente. Si deseas fingir un movimiento a la izquierda y luego lanzarte en picado a sus piernas para hacer tropezar al Juez de la Prueba, pasa al 223. Si prefieres esperar a que él haga el siguiente movimiento, pasa al 204.

182

La habitación está vacía excepto por una gran estatua de bronce de una mujer con seis brazos, vestida de seda ornamentada y fijada sobre un pedestal de mármol. El ídolo sostiene una lámpara de latón en una mano, y una espada curva en cada una de sus otras manos. Un humo blanco sube fluyendo de cuatro caños situados alrededor del ídolo. Si deseas coger la lámpara, pasa

al 311. Si prefieres continuar caminando por el túnel, pasa al 109.

183

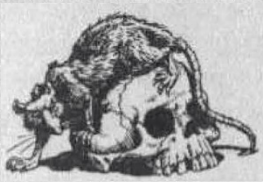
Prueba tu Suerte. Si la suerte te acompaña, pasa al 218. Si no tienes suerte, pasa al 387.

184

La carne seca y salada está dura pero aún sabrosa. La masticas y te la tragas en grandes trozos del hambre que tienes. Súmate 4 puntos de RESISTENCIA. Al final sientes que has comido suficiente. Si no lo has hecho ya, puedes comer la hogaza (pasa al 57). De otra forma, no hay nada más que puedas hacer excepto subir de vuelta las escaleras (pasa al 305).

185

Agarrando firmante tu espada, avanzas con audacia hacia los Zombis. Te las arreglas para decapitar a dos de ellos, pero el incesante aluvión de garras que rajan tu cuerpo finalmente te agota. Caes bajo el puro peso de su número, con tu cuerpo aplastado y desgarrado. Para ti la prueba se ha acabado.



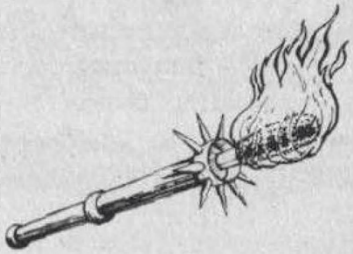
186

La vieja hechicera te mira, cacarea con una risa malvada y después arroja algo de polvo en el suelo. Se levanta una nube de humo y la vieja bruja desaparece.

De repente hay movimiento sobre ti, y tienes el tiempo justo para sacar tu espada cuando dos Murciélagos Vampiro caen en picado para atacar.

Primer MURCIÉLAGO VAMPIRO	DESTREZA 5	RESISTENCIA 5
Segundo MURCIÉLAGO VAMPIRO	DESTREZA 5	RESISTENCIA 4

Lucha con los murciélagos de uno en uno. Sin embargo, cuando estés luchando con el primer Murciélago Vampiro, el segundo se te agarrará a la espalda y chupará sangre de tu cuello. Perderás 1 punto de RESISTENCIA adicional durante cada Asalto con el primer Murciélago Vampiro. Si ganas, pasa al 142.



187

Recoges el escudo cuidadosamente, asegurándote de no mover la silla por si acaso hubiese una trampa. Te colocas el escudo en el brazo, y quedas muy satisfecho con tu nueva pieza de armadura. Súmate 1 punto de DESTREZA. ¿Qué vas a hacer?

¿Coger el yelmo alado?	Pasa al 126

¿Tratar de descifrar las runas de la puerta?

Pasa al 157

¿Abrir la puerta y abandonar la habitación?

Pasa al 221

188

Hay una gran multitud reunida a la salida de la mazmorra. Cuando te ven aparecer, apenas pueden creer lo que ven, e irrumpen en un entusiasta aplauso, dando vítores con todas sus fuerzas. Se envía un mensaje al Barón Sukumvit, que no esperaba que nadie emergiese del laberinto asesino. Pero adviertes que Lord Carnuss se encuentra entre la multitud, inexpresivo, rodeado de sus guardias. El odio brota dentro de ti, pero estás demasiado exhausto para pensar en vengar a los esclavos de Blood Island justo ahora. Dos hombres avanzan corriendo y te levantan sobre sus hombros, y te conducen a la plaza de la ciudad, donde la ceremonia al vencedor va a tener lugar. Eres subido a una plataforma y situado en una silla acolchada, mientras varios sirvientes te atienden, vendando tus heridas y dándote pociones curativas especiales para que bebas. Súmate 2 puntos de DESTREZA y 4 puntos de RESISTENCIA. Por fin, el Barón Sukumvit se presenta para realizar la ceremonia de entrega de las 20.000 Monedas de Oro. Te levantas para recibir el premio, pero Lord Carnuss sube los escalones de la plataforma para interponerse. Mirando sorprendido, el Barón Sukumvit pregunta por qué su odiado hermano ha venido a Fang. Con una voz llena de desprecio, Carnuss replica: ˝porque el guerrero que está ante ti es mi esclavo y está representándome. ¡Yo recibiré el premio, si no te importa!˝ El Barón Sukumvit se gira hacia ti y te dice: ˝este año hay un regalo adicional para el vencedor – un deseo cualquiera le será concedido.

Guerrero, ¿cuál es tu deseo?˝ Tu oportunidad ha llegado, y respondes que es tu deseo luchar con Lord Carnuss y vengar a los esclavos que murieron en Blood Island. Lord Carnuss trata de rechazar el desafío, pero la multitud vociferante comienza a abuchearlo, y no quiere dejarlo abandonar la plataforma. Se gira para encararse contigo, saca su espada y dice: ˝¡así sea!˝

LORD CARNUSS	DESTREZA 10	RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 400.

189

Tu lanzamiento da en el blanco, y aterriza sobre la parte superior del miope Triturahuesos. Cuando se revuelve se queda más y más enredado, y deja escapar un aullido de furia. Antes de que pueda liberarse, tiras con fuerza y empujas a la bestia al suelo. El Triturahuesos yace indefenso y derrotado. Suspirando de alivio, eres llevado de vuelta a tu celda. Pasa al 113.

190

Desde la entrada a una caverna en el muro de la izquierda puedes oír el sonido de gruñidos. La entrada está más baja, y tendrás que encovarte para entrar. Si deseas entrar a la caverna, pasa al 279. Si prefieres continuar caminando por el estrecho túnel, pasa al 230.

191

Te liberas y nadas tan rápido como puedes hacia la roca, incitado por el mágico canto. Pero estás nadando hacia tu condena. Con los brazos colgando a los lados en irresponsable sumisión, sonríes cuando el largo cuchillo se hunde en tu pecho.

192

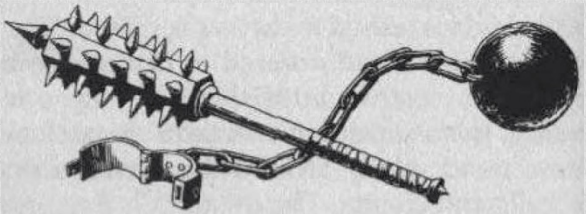
Uno de los Orcos se da la vuelta y arroja una daga hacia ti. A corta distancia no yerra el blanco. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Arrancas la daga de tu brazo y das un paso adelante para atacar a los Orcos, que ahora blanden espadas.

Primer ORCO	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5
Segundo ORCO	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

Lucha contra ellos de uno en uno en la pequeña habitación. Si ganas, pasa al 295.

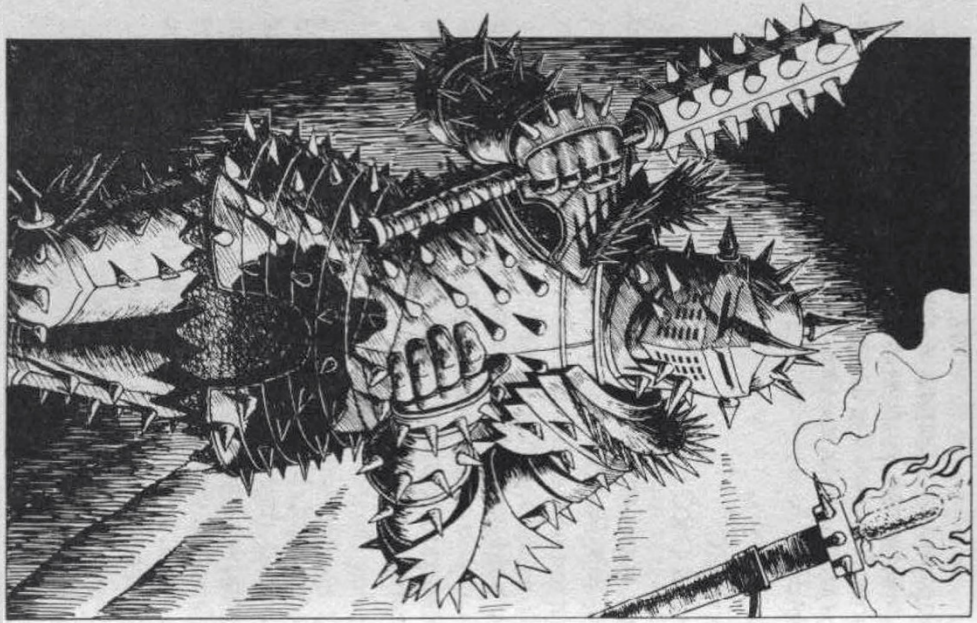
193

Te aprietas la nariz y sales corriendo por el túnel lo más rápido que puedes, esperando oír el sonido sibilante del gas al escapar. Pero no oyes nada, y eres capaz de continuar indemne. Pasa al 23.



194

Levantas cuidadosamente la tapa del cofre con tu espada y te encuentras con que el cofre contiene paquetitos de verduras y arroz envueltos en hojas de palma. Te das cuenta de que estás muy hambriento, y la comida te tienta. Si decides comer, pasa al 366. Si prefieres seguir caminando sin comer, pasa al 47.



195

Una figura delante tuyo se da la vuelta y lentamente camina hacia ti. Como anda bajo una antorcha, reconoces a la persona revestida de una oscura armadura de picos. Uno de los otros contendientes, el campeón del caos, avanza hacia ti, blandiendo una maza de picos a dos manos. ¿Qué vas a hacer?

¿Defenderte con la espada? Pasa al 247
¿Arrojar una daga a tu adversario (si tienes una)? Pasa al 6
¿Tratar de hablar con él? Pasa al 112

196

Te pones de pie de un salto y estás atento para escuchar a los otros oponentes. Al no escuchar nada, vas cautelosamente a la izquierda. Pasa al 120.

197

En cuanto tocas el pomo de la puerta, una sacudida recorre tu cuerpo. Te las arreglas para quitar tu mano, aunque está temblando sin control. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Al fin los temblores amainan, pero decides no intentarlo con la puerta de nuevo, y sigues andando. Pasa al 378.

198

Las flores y hierbas secas son usadas como nido por una venenosa araña de espalda roja. Pero afortunadamente la ves arrastrarse por el tallo de una amapola y acaba aplastada bajo tu pie. No hay nada más oculto entre las flores y hierbas, y sigues caminando túnel arriba. Pasa al 69.

199

En cuanto levantas la cúpula, las velas se extinguen y el corredor se ve inmerso en la oscuridad. Escuchas el eco de una risa por el corredor antes de que tu cabeza empiece a dar vueltas y pierdas la conciencia. Has sido engañado por un Diablillo Negro, que ya se ha escapado con todo el contenido del bolsillo de tu cinturón. Haz los cambios necesarios en tu *Hoja de Aventura*, y también pierdes 1 punto de SUERTE. Cuando finalmente vuelves en sí, no se ve al Diablillo por ninguna parte, así que vuelves al túnel y continúas. Pasa al 222.

200

El Juez de la Prueba percibe tu agresión y usa su magia para bombardearte con los bloques de madera, que arroja violentamente a través del aire hacia ti con gran velocidad. Los seis bloques encuentran su objetivo y se hacen pedazos en tu cuerpo cuanto intentas desviarlos con las manos. Tira un dado y resta el número de tu puntuación de RESISTENCIA. Si sobrevives al embate, decides llamar a Noy y decirle que le obedecerás. Los bloques de madera inmediatamente salen volando y vuelven a flotar en círculo alrededor del Juez de la Prueba. Pasa al 369.

201

En cuanto has comido unos pocos bocados, empiezas sentirte enfermo. No sólo la comida está podrida, sino que también está infectada con huevos de Larvas de la Carne, que pronto incubarán y comenzarán a horadar una salida de tu estómago. Ahora sabes por qué el Troll de las Colinas estaba dando puñetazos al muro: era a causa del dolor, no de rabia. Lo único que has de esperar es una lenta y agonizante muerte. Tu moral está

baja cuando te das cuenta que incluso si consigues escapar de la mazmorra, la muerte te espera. Pierdes 2 puntos de DESTREZA y 2 puntos de SUERTE. Réstate también 1 punto de RESISTENCIA cada vez que pases a una nueva referencia. Maldiciendo tu mala suerte, sigues caminando, con la mano en el estómago. Pasa al 211.

202

Tu tobillo está sólo doblado y no torcido, y te fuerzas a ti mismo a correr rápido, ignorando el dolor. Piensas que nunca alcanzarás a los otros cuando de repente uno de ellos cae al suelo. Es el enano, y no vuelve a moverse. Se detiene la carrera, y sois conducidos de vuelta a vuestras celdas mientras el enano es retirado antes del comienzo de la siguiente carrera. Pasa al 136.

203

Te cubres los oídos y chillas forzando la voz para tapar el canto de la Sirena. Atraviesas corriendo la caverna hacia el túnel de más allá. Pasa al 21.

204

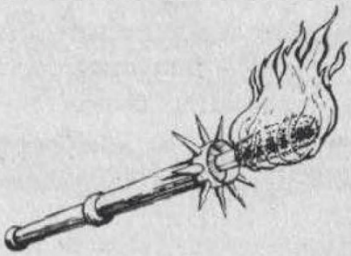
El ágil viejo da una zancada con destreza hacia ti, sujetando la estaca de bambú a un lado. No podrías decir si va a abatir la estaca sobre su cabeza y golpear la tuya, o darte un golpe de refilón en las costillas. Si deseas anticipar un golpe en la cabeza, pasa al 111. Si prefieres defender tus costillas, pasa al 32.

205

En el instante en que levantas la parte superior de la calavera, eres repelido por una ráfaga de aire frío. El aire deja una estela de niebla y comienza a circundar la caverna con gran rapidez. De repente, todos los huesos de la caverna comienzan a traquetear. Algunos comienzan a moverse cruzando el suelo y a agruparse. Empiezan a levantarse del suelo y a tomar la forma bruta de un esqueleto. Observas paralizado cómo el pequeño torbellino brota en el interior de las cuencas de los ojos de la calavera. Con horror te das cuenta de que has liberado al espíritu no-muerto de un Diablo de los Huesos. Si llevas puesto un medallón, pasa al 63. Si no llevas puesto un medallón, pasa al 384.

206

El pesado peto te lastra hacia abajo cuando saltas para pasar sin tocar los escalones. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 342. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 153.



207

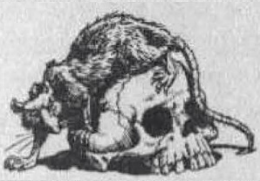
Cuando forcejeas para abrir la puerta, no ves que el dedo apuntador del primer esqueleto se mueve. Un rayo

de energía se dispara desde el dedo y se estrella en tu espalda, matándote instantáneamente.

208

La primera urna está vacía, como la segunda, pero la tercera contiene un manto púrpura. ¿Qué vas a hacer?

¿Ponerte el manto?	Pasa al 53
¿Mirar en la cuarta y la quinta urna?	Pasa al 147
¿Dejar las urnas y seguir caminando?	Pasa al 69

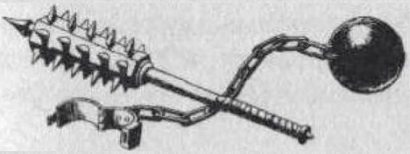


209

Abres la alforja del caballo y encuentras un espejo y un silbato de madera. Te los deslizas al interior del bolsillo y continúas por el túnel. Pronto termina en una bifurcación en forma de T. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 129. Si prefieres ir a la derecha, pasa al 351.

210

Gritas de dolor cuando la bola del mangual te vapulea el brazo. Tira un dado. Si sacas 1–3, pasa al 380. Si sacas 4–6, pasa al 393.



211

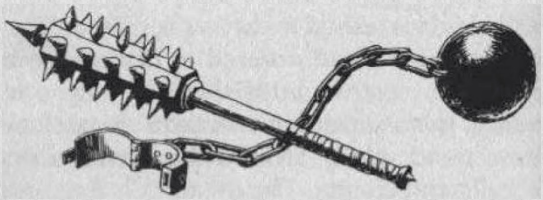
Después de otros treinta metros, el túnel llega a un punto muerto. No hay signos de pasadizo secreto alguno, así que te das la vuelta y ves con sorpresa a otro de los contendientes acechándote. Es el señor de la guerra oriental, con su destrozado atuendo de batalla teñido de rojo por la sangre. Con intención asesina, alzando en alto su espada, avanza velozmente y con seguridad hacia ti.

SEÑOR DE LA GUERRA ORIENTAL	DESTREZA 10	RESISTENCIA 9

Si ganas, pasa al 354.

212

La mujer de aspecto repugnante se desliza bajo los cojines en los que está sentada y entonces echa un guantelete de hierro al suelo. Te agachas, lo recoges, y lo deslizas sobre tu mano derecha. Tu mano es inmediatamente presa del dolor, y rápidamente se propaga a través de tu cuerpo. Te sientes como si fueses aplastado por un torno de banco gigante, y empiezas a gritar de terror. Tira tres dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 15. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 80.



213

Encuentras en el suelo un cuerno de hueso tallado. Si deseas hacerlo sonar, pasa al 259. Si prefieres colgártelo alrededor del cuello y atravesar el agujero de vuelta al túnel, pasa al 155.

214

Tu mente se queda en blanco inmediatamente y, cuando recobras el sentido, te encuentras en la entrada de la mazmorra. La muchedumbre te ve y empieza a abuchearte y a silbar. Te atacan lanzándote piedras. Tira un dado y resta el número de tu puntuación de RESISTENCIA. Dándote cuenta de lo que ha pasado, te das la vuelta y retornas corriendo al interior de la mazmorra, pasando la puerta de la izquierda, hacia la bifurcación en forma de T. Si deseas dirigirte a la izquierda, pasa al 229. Si prefieres ir a la derecha, pasa al 304.

215

Te lleva cerca de veinte minutos apartar las rocas. Finalmente giras el pomo de la puerta y la empujas con el hombro. La oxidada y vieja puerta cruje al abrirse, y te encuentras situado en un túnel abandonado. El aire es húmedo y rancio, y no puedes ver muy lejos en la penumbra. Pero cuando tus ojos se acostumbran a la oscuridad, puedes ver que el camino no sigue hacia delante, ya que el techo del túnel se ha derrumbado. En la parte trasera de la puerta hay unas palabras y unos números escritos con tiza, pero hay demasiada

oscuridad para verlos apropiadamente. Si deseas traerte una antorcha del túnel principal para poder ver y así leer las palabras y los números, pasa al 394. Si prefieres olvidarte del túnel en ruinas y caminar hacia la puerta al otro lado de la bifurcación en forma de T, pasa al 375.

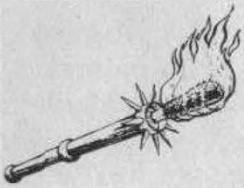
216

Aterrizas pesadamente en el suelo de la fosa, faltando poco para que una afilada estaca te deje clavado al suelo. Tu tobillo está torcido de gravedad, pero afortunadamente ningún hueso está roto. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 1 punto de RESISTENCIA. Alzas la vista y ves a la Reina Liche mirándote ferozmente. Deja caer algo a la fosa, que cae ruidosamente sobre el suelo. Es un guantelete de hierro, y te das cuenta de que no hay escapatoria al desafío de la Reina Liche. Las paredes de la fosa son lo suficientemente rugosas para que seas capaz de escalar. Cuando alcanzas la parte superior, la Reina Liche te ordena ponerte el guantelete, que has subido contigo. Te das cuenta de que no hay alternativa. En cuanto tu mano se desliza dentro del guantelete, es presa de un terrible dolor, que pronto se propaga a través de tu cuerpo. Te sientes como si fueses aplastado por un torno de banco gigante, y empiezas a gritar bajo el agónico terror. Tira tres dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 15. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 80.

217

Pasas por encima del perro, llegas al estante y coges la caja. La abres haciendo palanca con tu espada y encuentras un brazalete de cobre en su interior. Si

deseas ponerte el brazalete en la muñeca, pasa al 317. Si prefieres abandonar la habitación sin él y continuar por el túnel, pasa al 379.



218

La bola de tu mangual encuentra su blanco y se estrella contra la sien de tu desafortunado oponente. Cae al suelo y no se vuelve a mover. Escuchado atentamente, vas con cautela a la izquierda. Pasa al 120.

219

La temperatura dentro de la habitación en ruinas es mucho más baja que en el túnel. Comienzas a tiritar en cuanto entras en la habitación, y puedes ver tu aliento suspendido en nubes en el frío aire. En el muro más lejano de la habitación ves una gran entrada a un túnel, desde la cual puedes escuchar el sonido de lentos pasos viniendo hacia a ti, y un prolongado y lento silbido. Permaneces en el sitio, espada en mano, cuando una bestia oculta entra en la habitación. Tiene un estómago verde e hinchado, como el de un enorme sapo, y una grotesca cabeza deforme soportada por un flácido cuello. Tiene una boca circular y extendida, cuyos gordos labios púrpura rodean filas de agudos dientes: la bestia raja a su presa y luego extrae las vísceras succionándolas. Sus intestinos carnosos son el punto débil del Garrafría, y se propone comerse los tuyos como castigo por entrar en su guarida.

GARRAFRÍA DESTREZA 10 RESISTENCIA 11

Cuando la vil bestia avanza pesadamente hacia ti, la temperatura parece caer incluso más. Reduce tu puntuación de DESTREZA en 1 sólo para este combate. Si ganas, pasa al 252.

220

Gritas el nombre del mago con todas tus fuerzas, pero no obtienes respuesta. Mientras tanto, los muros se han acercado más y más, y ahora no hay más que cuatro metros de distancia. Con desesperación, decides tirar de una de las palancas. Pasa al 48.

221

Entras en otra habitación, y te quedas sorprendido de lo que ves: pasa al 3.

222

Más adelante en el túnel, te topas con una pila de rocas. Algo bajo las rocas atrapa la luz y reluce. Con cuidado remueves algunas de las rocas hasta que puedes ver qué hay oculto por debajo. Es una espada ancha, finamente afilada y perfectamente equilibrada. Si deseas usarla en lugar de tu propia espada, pasa al 240. Si prefieres dejarla donde se halla y continuar tu camino, pasa al 7.

223

El Juez de la Prueba es un diestro luchador, y anticipa todos tus movimientos. Pero es sorprendido por tu rapidez, y tiene que saltar para evitar tu estaca. Su puntuación de DESTREZA es 8. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 40. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 256.

224

La caja de plata está muy decorada, el trabajo de un maestro platero. Pero ha sido puesta aquí con un propósito. Es una caja drenadora de vida, y en menos de dos minutos tu destino es el mismo que el del duende.

225

No ves la pierna del ogro, y tropiezas sobre ella, cayendo de cabeza a la arena. Te pones rápidamente de pie de un salto, y tienes que correr tan rápido como puedas para alcanzar al grupo. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Corres vuelta tras vuelta por el coliseo, apretando los dientes cada vez más al saltar por encima de los carbones encendidos. Tras veinte minutos nadie ha sido dejado atrás, así que uno de los norteños decide escapar esprintando, forzando a todos a acelerar. Tira dos dados, sumando 3 al total si fuiste azotado por los guardias. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 360. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 250.

226

Caes muy lejos del lado opuesto del foso y bajas en picado hacia tu muerte a unos veinte metros. A unas desconocidas bocas les cuesta poco trabajo devorar tu cuerpo quebrado.

227

Pronto llegas a la entrada de una caverna en el muro de la izquierda del túnel. Escudriñas el interior, pero está demasiado oscuro para ver muy lejos dentro de la caverna. Si deseas entrar con el propósito de investigar, pasa al 37. Si prefieres seguir andando por el túnel, pasa al 397.

228

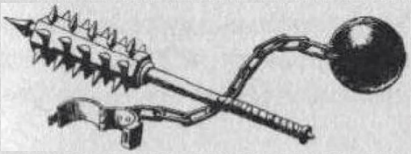
El túnel gira a la izquierda más adelante, y oyes el sonido de gruñidos y una respiración pesada llegando de la vuelta de la esquina. Caminas silenciosamente hacia la esquina, echas un vistazo alrededor y ves una horrible criatura con largas garras y afilados dientes, dando puñetazos en el muro con rabia. Es el más grande y salvaje de todos los Trolls, el temible Troll de las Colinas. Decides intentar pasar cautelosamente al Troll mientras esté ensimismado. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 381. Si no tienes suerte, pasa al 79.

229

Después de treinta metros te das cuenta de que el techo tiene alrededor de veinte lanzas, apuntando hacia abajo desde agujeros en la roca. Buscas sobre el suelo el cable-trampa que pueda dispararlos, pero no ves ninguno. Si deseas seguir caminando, pasa al 390. Si prefieres retroceder en tus pasos y caminar de vuelta a la bifurcación en forma de T, pasa al 304.

230

El viento comienza a soplarte en la cara, y se vuelve más fuerte hasta que apenas puedes mantenerte de pie en su contra. Te aferras desesperadamente a una grieta en el muro, hasta que un pequeño torbellino llega aullando por el túnel. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 160. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 337.



231

Comienzas a delirar en cuanto el veneno corre por tu torrente sanguíneo. Te desplomas sobre tus rodillas y caes inconsciente, para no despertar nunca más.

232

El túnel se curva suavemente dando una vuelta hacia la izquierda, hasta que alcanzas dos pasajes abovedados. Un hombre jorobado, vestido con ropa hecha jirones, está sentado en un taburete entre los arcos, dando forma

a un palo. Parece sorprendido de verte y dice: ˝bueno, no esperaba que nadie llegase tan lejos. Casi has atravesado la mazmorra. Tan sólo sigue el túnel a mi izquierda y alcanzarás la salida en cinco minutos.˝ Si deseas seguir el consejo del jorobado, pasa al 291. Si prefieres caminar bajo el pasaje abovedado a tu derecha pasa al 28.

233

Las botas encajan perfectamente, y cuando caminas por la caverna con ellas, te sientes ágil y de paso firme. Estás llevando Botas élficas de Velocidad. Súmate 1 punto de DESTREZA. Si deseas hurgar alrededor en busca de algo más, pasa al 272. Si prefieres andar de vuelta al túnel, pasa al 150.

234

La cabeza del Gusano de Sangre se lanza como una flecha hacia adelante, como si intentara clavarte sus ganchos en la carne para succionar tu sangre. Pero te haces hábilmente a un lado, al mismo tiempo que abates tu espada sobre su cuerpo extendido. El Gusano de Sangre, golpeado, se yergue e intenta engancharte de nuevo.

GUSANO DE SANGRE DESTREZA 4 RESISTENCIA 4

Si pierdes algún Asalto, automáticamente perderás 2 puntos de RESISTENCIA cada Asalto de ahí en adelante, lo ganes o no, debido a la pérdida de sangre. Si ganas, pasa al 123.

235

La puerta se abre a una habitación vacía. Entras en la habitación con cautela y, cuando lo haces, la puerta

oscila hasta cerrarse tras de ti. Buscas en la habitación un pasadizo secreto, pero no hallas signo de alguno. Para tu sorpresa, la puerta no está cerrada y eres capaz de salir al túnel. Sin embargo, no sabes que has entrado a una habitación de teleportación, y estás en un túnel diferente del que recorrías previamente. Ignorando tu teleportación, sigues andando por el túnel. Pasa al 378.

236

Te zambulles bajo el agua y te alejas nadando de la roca, con tus oídos fuera del alcance de la Sirena. Te cubres los oídos cuando emerges a la superficie en la orilla, y atraviesas corriendo la caverna hacia el túnel de más allá, para escapar a la temible Sirena. Pasa al 21.

237

Te desplomas contra el muro de la celda tras la feroz lucha con el oriental, y caes dormido de la fatiga. Se reúne a todos los supervivientes en el coliseo por la mañana; sólo quedan doce de vosotros. La primera prueba del día implica una máquina mortal: necesitarás reflejos de rayo y nervios de acero para sobrevivir a ella. Está hecha de una barra fijada a una base pesada. Dos hojas afiladas salen de ambos extremos de la barra, una a la altura de la cabeza y una a la altura del tobillo.

Se hace sostener la barra a uno de los esclavos, que es puesta a girar inmediatamente por uno de los guardias. El esclavo tiene que esquivar alternativamente una hoja por debajo y saltar sobre la otra para evitar ser gravemente herido. Estás de pie junto a la barra, bombeando adrenalina por las venas. El guardia gira la barra y comienzas a saltar y a esquivar. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 94. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 324.

238

Recordando la desaparición de la vieja hechicera que esparció polvo sobre el suelo, decides probar hacer lo mismo en un desesperado intento de escapar. Descorchas la redoma y vacías el contenido sobre el suelo. Se levanta humo y te sientes de repente como si estuvieras dando vueltas en un negro vacío. Segundos después, te encuentras de pie en una pequeña habitación vacía. Hay una puerta de hierro que está cerrada con cerrojo y no tiene pomo. Si posees una llave de hierro, pasa al 125. Si no tienes una llave, pasa al 266.

239

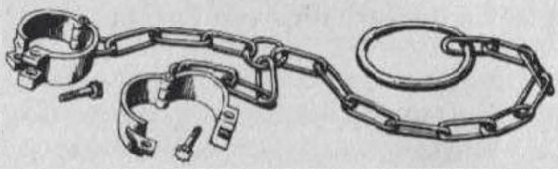
Espujas tu brazo derecho hacia delante en un intento de golpear el cuello del Juez de la Prueba. Él intenta contrarrestar tu golpe pasando su estaca rápidamente al otro lado de su cuerpo. Su puntuación de DESTREZA es 8. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que su puntuación de DESTREZA, pasa al 248. Si el total es mayor que su puntuación de DESTREZA, pasa al 298.

240

La espada ancha es una excelente arma hecha por un famoso armero; es también mágica. Cortando el aire con el poderoso filo, continúas tu búsqueda. Pasa al 7.

241

Tras vaciar la urna, comienzas a examinar cuidadosamente las flores y hierbas. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 198. Si no tienes suerte, pasa al 33.



242

El suelo de la habitación de repente se sacude, y luego empieza a elevarse lentamente. Realiza un continuo y chirriante ruido, y empiezas a entrar en pánico cuando el suelo se acerca al techo. Pronto te ves forzado a tumbarte e intentar poner como cuña entre suelo y techo a tu espada. Sin embargo se parte como una

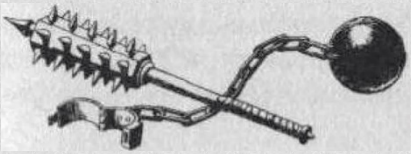
astilla, y menos de un minuto después eres aplastado hasta morir.

243

Te metes hasta las rodillas en el denso fango marrón. El oscuro cuerpo marrón del Gusano de Sangre es alrededor de ocho metros de largo, y está enrollado dentro de su apestosa guarida. Hurgas en el fango con tu espada, y haces contacto con algo sólido. Te agachas y recoges una botella acorchada. La limpias de fango y ves que está hecha de un cristal verde oscuro. Hay un trozo de papel dentro de la botella en el que se lee: ˝hay una puerta detrás del montón de piedras.˝ No tiene sentido para ti, pero tomas nota mental de ello. No encontrando nada más útil, subes escalando para salir de la guarida y sigues caminando por el túnel. Pasa al 174.

244

Apresuradamente apuntas con la lanza y se la arrojas al monstruo gigante. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 290. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 154.



245

En el reducido espacio de la boca de piedra, te las arreglas para mantener el equilibrio. Pasa al 8.

246

En cuanto abres la puerta, eres recibido por una ráfaga de aire caliente. Por un segundo piensas que es una trampa, hasta que ves un enorme fuego ardiendo bajo un caldero en ebullición, en el centro de la pequeña habitación. Una vieja está arrojando ratas, babosas, gusanos y ciempiés dentro del caldero, y parece estar disfrutando. Si deseas entrar en la habitación, pasa al 186. Si prefieres cerrar la puerta y continuar por el túnel, pasa al 346.

247

El salvaje campeón del caos es una máquina de luchar por naturaleza, entrenado desde el nacimiento para matar. Su grito de batalla resuena por el túnel cuando entra en el frenesí del combate.

CAMPEÓN DEL CAOS DESTREZA 11 RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 180.

248

El Juez de la Prueba reacciona rápidamente y bloquea el impulso de tu estaca. El sudor se escapa de la frente del Juez de la Prueba cuando se da cuenta de que eres mejor luchador de lo que en principio pensaba. Aprovechando al máximo tu ventaja psicológica, das un paso adelante para golpear de nuevo. Si deseas ejecutar un golpe en el cuerpo, pasa al 320. Si prefieres dar un toque por encima de la cabeza, pasa al 385.

249

El viejo mago sonríe y dice: ˝¡bien hecho! Y ahora los tres siguientes, por favor.˝ Si sabes la segunda

secuencia de números, pasa a esa referencia. Si no la sabes, pasa al 286.

250

El peso de las rocas está debilitándote a un ritmo constante, y en el siguiente salto sobre los carbones encendidos te tuerces el tobillo al aterrizar, y caes a la arena. Observas a los otros correr por delante cuando te incorporas. Hay más de medio circuito por delante en el momento en que cojeas detrás de ellos, intentando alcanzarlos. Tira un dado. Si sacas 1–5, pasa al 86. Si sacas 6, pasa al 202.

251

Hay un pasaje abovedado en el muro de la izquierda a través del cual ves una campana de latón fijada en el muro, al final de un estrecho corredor. Si deseas hacer sonar la campana, pasa al 90. Si prefieres continuar recto, pasa al 333.

252

La habitación hace mucho que fue abandonada por el Garrafría, cuya caverna se abre ante ti. Los pocos elementos de mobiliario que quedan están rotos y esparcidos por la habitación, y una delgada capa de polvo gris lo cubre todo. En una pila de escombros, en un rincón de la habitación, encuentras una vasija de barro con una tapa sellada con cera. ¿Qué vas a hacer?

¿Romper la vasija para abrirla? Pasa al 115
¿Entrar en la caverna? Pasa al 307
¿Dejar la habitación y continuar andando por el túnel? Pasa al 150

253

Tu pierna no sólo sangra y duele, sino que también está rota. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Una vez más la salvaje hacha se levanta y gira hacia abajo, pero por suerte se incrusta en el bloque de madera. Eres capaz de soltar el mango y atender tu pierna rota lo mejor que puedes. Afortunadamente sólo está fracturada, y cortas una tablilla del bloque de madera y te la atas a la pierna. Aunque ahora estés en una desventaja considerable, eres capaz de continuar. Si deseas cortar la cuerda con tu espada, pasa al 149. Si prefieres ir cojeando por el túnel, pasa al 388.

254

Tratando de hacer lo que puedes, eres incapaz de liberarte de las pegajosas hebras de la fuerte red. De nuevo la Araña Gigante te muerde. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 108. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 293.

255

Maldices una vez más que tu red ondee inofensivamente hacia el suelo. Pierdes 1 punto de SUERTE. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 66. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 334.

256

El viejo intenta un salto mortal hacia atrás para escapar, pero aterriza torpemente. Aprovechando tu oportunidad, rematas con una embestida en sus costillas. Das en el blanco y gritas de alegría. Te has marcado una sorprendente victoria contra el diestro Juez de la Prueba. Pasa al 362.

257

Bajar la palanca no detiene el movimiento constante de los muros acercándose. Tratas de bajar otra palanca, pero todas están en posición de bloqueo. Tratas de hacer cuña con tu espada entre los muros, pero rápidamente se parte, y momentos más tarde eres aplastado hasta morir.

258

El humanoide desaparece a la vuelta de una esquina, y en el momento en el que das la vuelta por el recodo de la derecha no se le ve por ninguna parte. Continúas por el túnel hasta que llegas a una puerta en el muro de la izquierda. Si deseas abrir la puerta, pasa al 353. Si no deseas detenerte, pasa al 133.

259

El cuerno que estás haciendo sonar es usado por los Xoroa para alertar a otros de que el peligro se acerca. Cuatro Xoroa más llegan correteando a la cámara, armados con lanzas cortas y jabalinas. Te rodean para vengar al guerrero caído.

Primer GUERRERO XOROA
DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Segundo GUERRERO XOROA
DESTREZA 9 RESISTENCIA 11

Tercer GUERRERO XOROA
DESTREZA 10 RESISTENCIA 11
Cuarto GUERRERO XOROA
DESTREZA 10 RESISTENCIA 10

Si de algún modo te las arreglas para derrotar a todos los Xoroa, pasa al 14.

260

Descorchas la redoma y te tragas el contenido de un trago. Tu cuerpo para inmediatamente de temblar, ya que el veneno ha sido rápidamente neutralizado. Cuando te sientes lo suficientemente bien para continuar, caminas de vuelta por el pasadizo, hasta que llegas al agujero del suelo. Desciendes por el agujero y te dejas caer al suelo del túnel de debajo. Pasa al 315.

261

Cuando el sureño cae de rodillas aferrándose a su estómago, se las arregla para proferir unas pocas palabras con su último aliento. ˝Buena suerte en la mazmorra, desconocido. Pero si tienes una oportunidad de estar a solas con Carnuss, recuerda a aquellos de nosotros que morimos en su coliseo.˝ El sureño hace una mueca de dolor y cae en silencio. Te prometes a ti mismo que vengarás las muertes de tus compañeros esclavos, y matarás a Lord Carnuss si sobrevives al laberinto mortal de Fang. Esa noche eres el huésped de honor de Lord Carnuss, y se te permiten todos los caprichos. Te das un atracón de deliciosa comida y te diviertes toda la noche. Después de una semana de vida de lujo vuelves estar en plena forma. Después, con las cadenas puestas, te dispones a navegar con Lord Carnuss y treinta de sus guardias, y diez días después llegas a Fang, la sede de la anual Prueba de los

Campeones. El pueblo es un hormiguero de gente intrigada con la prueba e impaciente por la celebración. Sin embargo, para ti no hay tiempo para disfrutar de la hospitalidad del Barón Sukumvit, ya que es el final de la tarde del 30 de abril y la prueba empieza al amanecer del día siguiente. Pasas la noche en un taberna bajo los ojos vigilantes de los guardias, y al amanecer eres conducido ante la entrada del laberinto mortal. Ésta está apoyada sobre pilares pétreos tallados ornamentalmente, que representan demonios, deidades y serpientes retorciéndose. Ves al Barón Sukumvit dándose la mano con los otros contendientes – un campeón del caos llevando una oscura armadura de picos, un señor de la guerra oriental con indumentaria completa de batalla, un príncipe élfico, y un noble enano. Este año el premio ha atraído a ilustres contendientes. Tomas tu lugar junto a ellos, y entonces se te pide que saques un palito de bambú de la mano del Barón. El número 2 está grabado en el palito: vas a entrar a la mazmorra el segundo, detrás del enano. Bajo las ovaciones de los exultantes espectadores, pasas entre los pilares, armado tan sólo con una magnífica espada que te ha sido dada por Lord Carnuss. Sin mochila, comida ni armadura, te sientes mal preparado para la terrible experiencia que llega, pero al menos tienes esta buena espada, y un bolsillo para tu cinturón. El sonido de la multitud rápidamente se va apagando a medida en que sigues caminando por el tenuemente iluminado túnel. Qué horrores se extienden ante ti es imposible de imaginar, pero sabes que el Barón Sukumvit ha pasado el último año modificando su mazmorra de trampas mortales, de modo que ahora se supone que es letal más allá de toda comprensión. Pero tu deseo de vengar las muertes de tus compañeros esclavos hace que estés decidido a tener éxito. El túnel

sigue recto durante cincuenta metros, y luego llegas a una puerta en el muro de la izquierda con un signo sobre ella de ˝prohibida la entrada˝ escrito en sangre seca. Oyes sonidos de arañazos y olisqueos que llegan de la otra parte de la puerta. Si deseas sacar tu espada y abrir la puerta, pasa al 374. Si prefieres seguir caminando por el túnel, pasa al 82.

262

Una vez más recoges la lámpara. Esperando que algo maravilloso suceda, la frotas enérgicamente. No pasa nada, pero algo traquetea en su interior. Quitas la tapa y encuentras un anillo de oro en su interior. Lo dejas caer en tu bolsillo, abandonas la habitación, y sigues caminando por el túnel. Pasa al 109.

263

El pasadizo continúa dando vueltas y girando a través de la total oscuridad. Por fin ves luz, brillando a través de un agujero en el suelo. Situado por encima del agujero, puedes ver que hay un túnel mucho más ancho debajo de ti. Si deseas bajar de un salto al túnel inferior, pasa al 315. Si prefieres seguir tanteando el camino por el pasaje oscuro, pasa al 289.

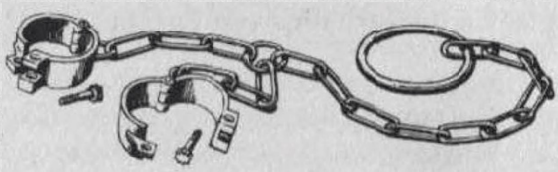
264

Atas un extremo de la cuerda alrededor de un afloramiento que sobresale del foso. Agarrando firmemente la cuerda, te deslizas sobre el borde y luego aflojas para descender el foso hasta que alcanzas el fondo. Un nuevo túnel conduce fuera del foso, algo más estrecho que el túnel de encima. Si deseas seguir el nuevo túnel, dejando atrás tu cuerda, pasa al 190. Si prefieres volver escalando de por la cuerda,

recuperarla, y caminar de vuelta por el túnel hasta más allá de la bifurcación en forma de T, pasa al 351.

265

Con una helada mueca de terror en tu rostro, observas impotente cómo la mano desmembrada del Diablo de los Huesos parece llegar al interior de tu pecho. La muerte es instantánea cuando el Demonio arranca tu corazón para darse un festín con él.



266

Has escapado de una prisión a otra. No hay salida de la habitación, y todo lo que puedes hacer ahora es pensar sobre qué podría haber ocurrido si hubieras escogido otra ruta. Las trampas de la mazmorra mortal han reclamado otro aspirante.

267

El Juez de la Prueba intenta sacar el máximo partido a su ventaja al atacar contra tu continua defensa. Salta en el aire para un ataque aéreo a vida o a muerte. Impulsas hacia arriba tu estaca en un desesperado intento para golpearle cuando aterrice por encima tuyo. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 140. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 274.

268

Con increíble habilidad te lanzas hacia la pata del Triturahuesos, cortando el aire con tu espada. Tu quinto golpe secciona los tendones tras su rodilla izquierda y el Triturahuesos se estrella indefenso contra el suelo. Suspirando de fatiga y alivio, eres llevado de vuelta a tu celda. Pasa al 113.

269

La salvaje hacha gira hacia abajo de nuevo y esta vez se hunde en tu pierna. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 172. Si no tienes suerte, pasa al 253.

270

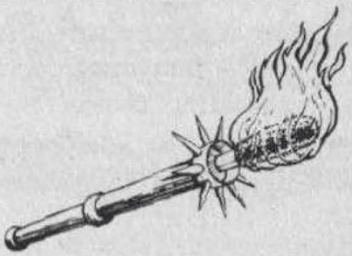
Aferrando tu espada con ambas manos, das un paso al frente para atacar al monstruo.

CIEMPIÉS GIGANTE	DESTREZA 9	RESISTENCIA 7

Si ganas, pasa al 2.

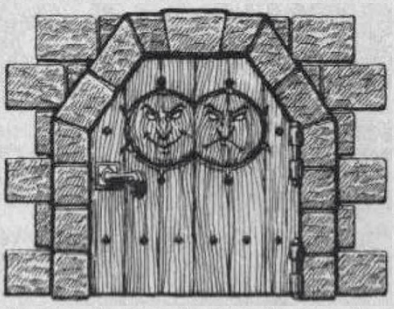
271

Caes de pie sin hacerte daño y te pones de pie de un salto para reincorporarte a la lucha contra la repugnante lengua. Pasa al 8.



272

En un oscuro recoveco de la caverna encuentras una gran calavera que ha sido pintada de oro. Las cuencas de los ojos y el hueco de la nariz han sido sellados, como la boca. Una sección de la parte superior de la calavera ha sido cortada, reemplazada, y pintada por encima. Si deseas levantar la parte superior de la calavera, pasa al 205. Si prefieres abandonar la caverna y continuar caminando por el túnel, pasa al 150.



273

En este momento la poción es perjudicial para tu salud. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA. Al no encontrar otra salida de la habitación, caminas de vuelta por el túnel y continúas más allá de la bifurcación en forma de T. Pasa al 232.

274

El Juez de la Prueba desvía en el salto tu estaca con el pie y te golpea en la cabeza con su propia estaca. Te lamentas por la derrota y te das cuenta de que todo está perdido. Pasa al 72.

275

Un guardia abre la puerta al coliseo y pones el pie sobre la caliente arena, que está teñida ahora de rojo por la sangre de los combatientes caídos. De repente, se abre otra puerta en el muro del coliseo, y aparece la temida bestia Triturahuesos, con su dura y curtida piel reluciendo bajo el sol. Su horrible cabeza es pequeña y alberga dos ojos estrechos, casi ciegos, una nariz plana y pequeños tentáculos colgando sobre su prieta boca. Su torso, sin embargo, es macizo, y sus largos brazos son desalentadoramente poderosos. Si vas a luchar con él con espada ancha y escudo, pasa al 56. Si vas a luchar con él con tridente y red, pasa al 175.

276

Corres tan rápido como pues por el túnel y cruzas de un salto el negro vacío. Pero caes muy lejos del lado opuesto del foso y bajas en picado hacia tu muerte a unos veinte metros. A unas desconocidas bocas les cuesta poco trabajo devorar tu cuerpo quebrado.

277

Te desplomas contra un muro, exhausto por el fiero combate. El poder del guantelete ha desaparecido con la muerte de la Reina Liche y eres capaz de arrancártelo y echarlo a un lado. Pero la traumática experiencia te

ha dejado su marca: pierdes 1 punto de RESISTENCIA. Cuando tus miembros dejan finalmente de temblar, pasas por encima de donde yace la Reina Liche y te percatas de que lleva un anillo de oro en uno de sus huesudos dedos. Se lo sacas a la fuerza y lo depositas en tu bolsillo de cuero. Lentamente caminas hacia la puerta y decides a qué camino dirigirte. Si deseas ir a la derecha, pasa al 285. Si deseas ir a la izquierda, más allá de la bifurcación en forma de T, pasa al 227.

278

El Juez de la Prueba te dice que pongas los anillos encima del banco. Pasa al 367.

279

La caverna se amplía, pero aún es bastante pequeña. Hay un fuerte olor a rancio en el aire, el sonido de los gruñidos parece provenir de detrás de un afloramiento en la parte trasera de la caverna. De repente una horrible criatura se pone a la vista, con su pequeño cuerpo de humanoide cubierto de pelo. Su cabeza recuerda a la de un jabalí, con dos colmillos curvados saliendo de su boca. Armado con un garrote de piedra, es obvio que el Colmillero que avanza no es un aliado.

COLMILLERO	DESTREZA 6	RESISTENCIA 6

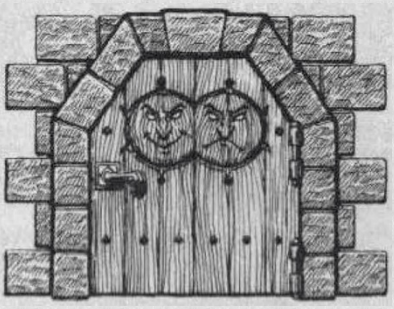
Una vez más luchas por tu vida. Si ganas, pasa al 339.

280

La flecha se te engancha justo en la parte carnosa del hombro. Pierdes 1 punto de RESISTENCIA. No es mucho más que un roce, que atiendes rápidamente antes de continuar por el túnel. Pasa al 398.

281

Afortunadamente la puerta no está cerrada y eres capaz de dar el portazo detrás de ti. La armadura amartilla repetidamente la puerta, pero sin inteligencia no puede pensar en cómo abrir el pomo. Te das la vuelta, y te quedas sorprendido de lo que ves en la siguiente habitación. Pasa al 3.



282

Encuentras un anillo de oro envuelto con un trapo sucio dentro de la caja. Dejas el anillo en tu bolsillo de cuero y sigues andando por el túnel. Pasa al 44.

283

Con un chasquido espeluznante, la bola del mangual hace un ruido sordo dentro de tu cráneo, matándote antes de desplomarte en la arena. El Coliseo de la Muerte se cobra otra víctima.

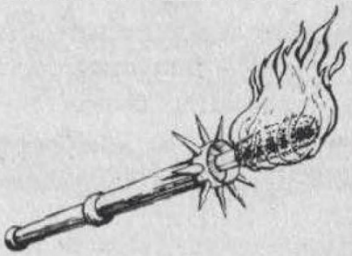
284

Te pones de pie con un gemido y frotas tus magullados miembros antes de subir de vuelta por los escalones. Una vez más, saltas por encima de los escalones rojos, sólo que esta vez con mayor esfuerzo. En el momento

en el que alcanzas la parte superior de los escalones, estás casi sin aliento. Pasa al 141.

285

Adelante en el túnel ves un cofre de madera contra el muro. Lo inspeccionas más de cerca, pero no encuentras signo alguno de trampa. Si deseas abrir el cofre, pasa al 194. Si prefieres seguir andando, pasa al 7.



286

Finas hebras blancas de fibras como de plata de repente brotan del trono y empiezan a envolverte. Son tan fuertes que no puedes mover un músculo, y pronto estás encapsulado, como si estuvieras en una crisálida gigante. El terror te atrapa cuando oyes al mago decir adiós. Quizás en el futuro otros contrincantes encontrarán tus restos momificados.

287

Pronto llegas hasta una puerta en el muro de la izquierda del túnel. Escuchas en la puerta, pero no oyes nada. Si deseas abrir la puerta, pasa al 156. Si prefieres seguir andando, pasa al 222.

288

El túnel pronto termina en una puerta de hierro. Se abre con facilidad y se cierra tras de ti. Te encuentras en un túnel de cruce, y al mirar a la izquierda, te quedas conmocionado de lo que ves. Con ojos ausentes, hundidos, mirando fijamente desde sus enfermizos rostros, un gran grupo de Zombis arrastra sus pies hacia ti. Sus ropas cuelgan en jirones y su pálida piel está pelada y llena de cicatrices. La puerta no tiene mango a este lado y hay demasiados Zombis para que te encargues de ellos. No te queda más remedio que girar a la derecha. Corres por delante de los Zombis y pronto llegas al borde de un foso que parece demasiado ancho para que lo cruces saltando. Los Zombis se ponen al alcance de tu vista y te das cuenta de que estás atrapado. Si luchas con los Zombis, pasa al 185. Si intentas cruzar de un salto el foso, pasa al 347.

289

Mientras continúas andando no ves las hileras de estacas que se extienden desde el final del muro del pasadizo. Al tener las manos extendidas han sido traspasadas por las afiladas puntas de las estacas. El veneno trabaja rápidamente y te sientes muy enfermo. Si posees una redoma de contraveneno, pasa al 87. Si no tienes este artículo, pasa al 231.

290

Tu lanzamiento es perfecto: la lanza se hunde profundamente en el vientre del Ciempiés Gigante. Empieza a revolcarse por el suelo, vuelto hacia arriba, con sus diminutas patas agitándose impotentes en el aire. Aprovechas la oportunidad y lo pasas corriendo, sano y salvo. Pasa al 391.

291

Caminas por el túnel durante cerca de veinte metros antes de pisar una piedra suelta. Se inclina hacia delante, activando una sección del muro que cae encima de ti. No hay esperanza de escapatoria desde debajo de la pila de escombros.

292

Te lanzas en picado a las piernas del guardia y hace que se estrelle contra el suelo. El cuenco de sopa cae estruendosamente en el suelo cuando peleas con el guardia. Antes de que tus compañeros de celda tengan una oportunidad de seguir tu ejemplo, el otro guardia sale corriendo de la celda y cierra con llave la puerta. Te das cuentas de que tu lucha es inútil. Eres cedido al guardia y haces frente a la espera de tu castigo. Te sacan y eres azotado por el guardia que atacaste. Pierdes 4 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Apenas consciente, eres arrastrado de vuelta a tu celda y arrojado dentro. Tus compañeros de celda hacen lo que pueden para curar tus heridas antes de que os saquen a todos para empezar vuestro primer día en el Coliseo de la Muerte. Pasa al 22.

293

Te debilitas más y más a medida que forcejas para liberarte. La araña te muerde una vez más antes de tejer más tela alrededor de ti y convertirte en su entrante.

294

Los collares de los cuellos del perro se saltan en cuanto tira de sus cadenas. Te acercas lentamente, tratando de resguardar tu carne desprotegida.

PERRO DE DOS CABEZAS	DESTREZA 6	RESISTENCIA 5

Durante cada Asalto, el perro hará dos ataques. Tu Fuerza de Ataque tiene que exceder la Fuerza de Ataque de ambas cabezas para ganar el Asalto. Si ganas, pasa al 217.

295

Introduces dos de las dagas en tu cinturón y empiezas a buscar la habitación. Contiene dos camas de madera, un sólido baúl de madera, una tosca mesa y dos sillas. Si deseas abrir el baúl, pasa al 34. Si prefieres abandonar la habitación y continuar por el túnel, pasa al 133.

296

La salvaje hacha falla por poco el golpe a tus piernas y se incrusta de nuevo en el bloque de piedra. Sueltas el mango, y debes decidir rápidamente lo que hacer. Si deseas cortar la cuerda con tu espada, pasa al 149. Si prefieres seguir andando, pasa al 388.

297

Vas lentamente a tu izquierda, filtrando con el oído el sonido de los movimientos. De repente hay un grito de agonía y un ruido sordo, como si un cuerpo cayese al suelo no lejos, en frente tuyo. Si deseas ir más lejos a tu izquierda, pasa al 368. Si prefieres permanecer en el sitio y balancear el mangual, pasa al 131.

298

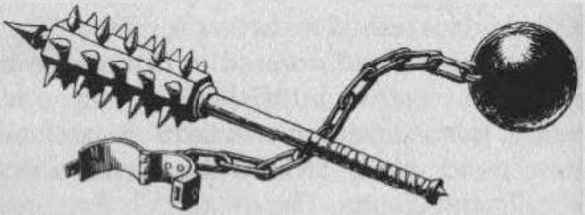
El impulso de tu rápido contragolpe coge al Juez de la Prueba desprevenido. Impulsas tu estaca de bambú contra su cuello, y dejas escapar un grito de victoria. Has triunfado contra la probabilidad sobre el diestro Juez de la Prueba. Pasa al 362.

299

Colocas el anillo de oro sobre la palma extendida del ídolo y sigues caminando sin incidentes. Pasa al 23.

300

No hay nada más de interés en la habitación y, a pesar de tu hambre, te abstienes de servirte un cuenco del burbujeante brebaje. Si deseas abrir ahora la caja de madera, pasa al 124. Si prefieres abandonar la habitación y continuar por el corredor, pasa al 346.



301

Tu pie izquierdo se engancha con el cable-trampa, que dispara una flecha desde un agujero en el muro. Tira un dado. Si sacas 1–3, pasa al 83. Si sacas 4 ó 5, pasa al 30. Si sacas 6, pasa al 280.

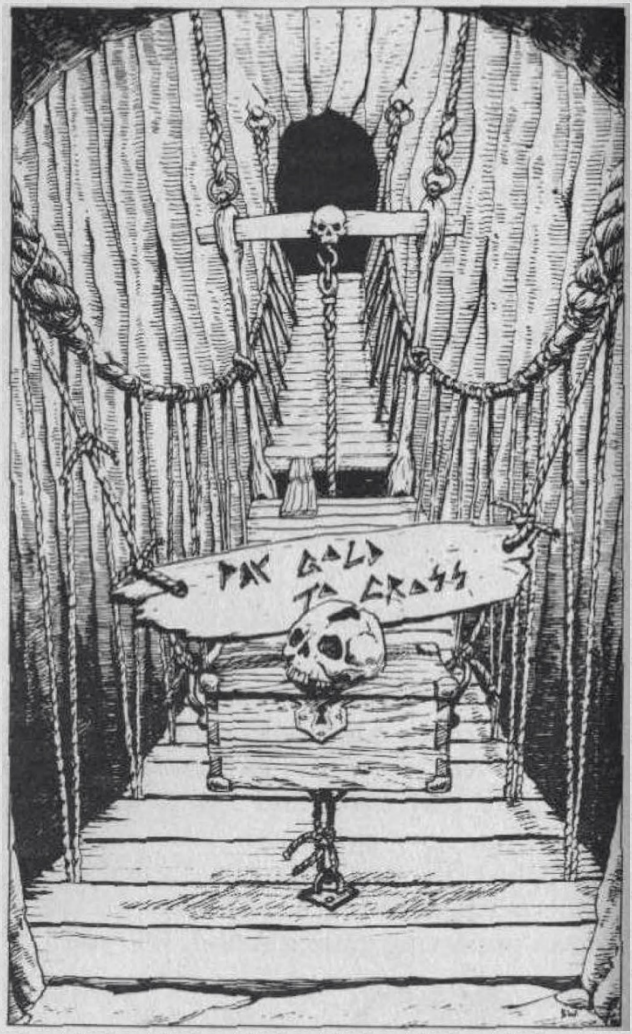
302

˝Paga tu ignorancia con la vida˝, dice la voz proveniente del esqueleto. Un rayo de energía se dispara desde el dedo y se estrella en tu espalda, matándote instantáneamente.

303

Esperando aún que otra repugnante criatura se alce, te sientes aliviado de ver cómo el Demonio de Fuego es engullido por su propia llama y convetido en cenizas. Caminas hacia la puerta, que está cerrada y con el cerrojo echado. De repente el reloj empieza a hacer tictac ruidosamente, y los dos muros desnudos a ambos extremos de la habitación empiezan a acercarse, haciendo un enervante y chirriante sonido. ¿Qué vas a hacer?

¿Llamar al mago?	Pasa al 220
¿Poner las manecillas de latón en el reloj (si las tienes)?	Pasa al 81
¿Tirar de una palanca?	Pasa al 48



[Paga oro por cruzar]

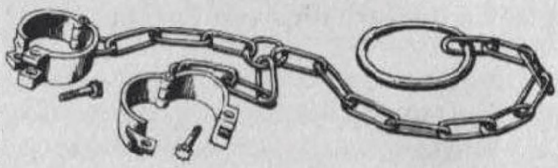
304

En la distancia oyes el sonido de una corriente de agua y pronto el túnel termina al borde de un foso. Un puente de cuerda atraviesa el foso y más allá de él el túnel continúa recto. Hay una caja de madera atada al puente y un signo encima de ella en el que se lee: ˝paga oro por cruzar˝. Una cuerda cuelga del puente. Asomándote hacia la penumbra inferior del foso, tan sólo puedes distinguir un río que transcurre raudo mucho más abajo. ¿Qué vas a hacer?

¿Dejar un objeto de oro en la caja y cruzar caminando el puente? Pasa al 27

¿Cruzar caminando el puente sin pagar? Pasa al 152

¿Descender trepando por la cuerda dentro del foso? Pasa al 355



305

Subes las escaleras tan silenciosamente como te es posible, y llegas a un rellano. Un nuevo túnel parte desde el rellano, el cual pronto termina en una puerta de roble viejo. Hay muchas runas y símbolos pintados sobre la puerta, pero no significan nada para ti. A un lado de la puerta hay una caja de madera, que también está hecha de roble viejo. Si deseas abrir la puerta, pasa al 43. Si prefieres levantar la tapa de la caja primero, pasa al 373.

306

En cuando avanzas al interior de la boca, la horrible lengua se desenrolla para atraparte. Pero te preparas para ello con tu espada.

LENGUA	DESTREZA 5	RESISTENCIA 6

Si ganas, pasa al 85.

307

La caverna del Garrafría es enorme. Los huesos siembran el suelo, y es evidente que la bestia nunca ha pasado hambre. Alzas la vista y ves un haz de luz brillando a través de un agujero en el techo, muy arriba. Pero no parece que haya ninguna manera de subir trepando al agujero. Quizá los enemigos de Fang simplemente eran arrojados a la caverna para que el Garrafría se ocupase de ellos. Hay algunos jirones y retales de ropa en el suelo, y unas pocas botas viejas. Encuentras un par que están bien hechas y aproximadamente de tu talla. ¿Qué vas a hacer?

¿Probarte las botas?	Pasa al 233
¿Buscar alguna otra cosa?	Pasa al 272
¿Caminar de vuelta al túnel?	Pasa al 150

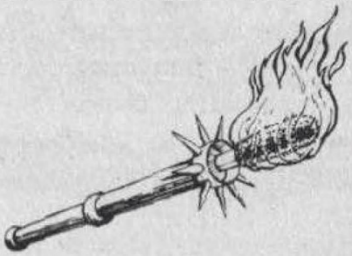
308

Tratas de bloquear el impulso de la estaca, pero reaccionas demasiado lentamente. El Juez de la Prueba emite un grito de victoria y te das cuenta de que todo está perdido. Pasa al 72.

309

Dejas caer un puñado de nueces y bayas a la bolsa, y la observas desaparecer por la rejilla. El pequeño hombre

sonríe y dice: ″el jorobado es un mentiroso.″ Luego desaparece, y estás solo de nuevo. Preguntándote quién puede ser el jorobado, te pones en marcha una vez más. Pasa al 58.



310

Cuando aceleras, el ogro saca su pierna e intenta ponerte la zancadilla. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 78. Si no tienes suerte, pasa al 225.

311

En cuanto tocas la lámpara, el ídolo se estremece lleno de vida. Baja de su pedestal de mármol y camina hacia ti, cortando el aire con sus espadas.

ÍDOLO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 6

Si estás armado con una espada mágica, será posible matar al ídolo. Si ganas, pasa al 262. Si estás armado con una espada ordinaria, pasa al 55.

312

Tu capacidad mental te falla y quedas defraudado por las runas. Sea como sea, no tienen sentido. Decides no perder más tiempo con ellas y abrir la puerta en su lugar: pasa al 221.

313

Pisas una baldosa que activa la ballesta. El dardo vuela por el estrecho túnel, pero silba pasando tu oreja izquierda. Súmate 1 punto de SUERTE. Das la vuelta a la esquina y sigues caminando otras cincuenta yardas antes de llegar a una puerta en el muro de la derecha. Si deseas abrir la puerta, pasa al 104. Si prefieres continuar caminando, pasa al 20.

314

La pintura es bastante vulgar y no hay compartimentos ocultos en el marco. En su parte trasera hay una etiqueta con las palabras ˝Serie tres, 176˝, escritas con tinta negra. Colocas la pintura de nuevo en el muro y sigues caminando. Pasa al 228.

315

Miras arriba y abajo con rapidez, y de repente ves movimiento más adelante. Pasa al 195.

316

Cuando te tiendes en la arena, escuchas gritar una orden: ˝¡disparad al cobarde!˝ Entras en pánico e intentas ponerte de pie de nuevo, pero dos flechas disparadas por arqueros ocultos se hunden en tu pecho.

Te desplomas de cabeza en la arena y no vuelves a moverte.

317

En cuanto te pones el brazalete en la muñeca, sientes cómo tu brazo se debilita y comienza a temblar. El brazalete está maldito, pero eres incapaz de quitártelo. Pierdes 2 puntos de DESTREZA y 1 punto de SUERTE. No hay nada que puedas hacer excepto abandonar la habitación y proseguir lo mejor que puedas. Pasa al 379.

318

Giras la puerta y entras a una habitación ornamentada, con un suelo de mármol y lujoso mobiliario. Pero tus ojos inmediatamente se encuentran con un trono de mármol decorado, en el que se sienta una mujer vestida con una suntuosa toga. Pero para horror tuyo ves que su cara es casi una calavera esquelética, con sólo restos de piel seca colgando débilmente de ella. Fija sus ojos inyectados en sangre sibre ti, y entonces la Reina Liche comienza a hablar: ˝¿quién es el insensato mortal que se atreve a entrar en mi cámara? ¿Tienes el coraje para llevar mi guantelete del dolor, o preferirías que te

matara mientras estés aquí?˝ Si consientes en llevar su guantelete, pasa al 212. Si prefieres atacar a la Reina Liche con tu espada, pasa al 363.

319

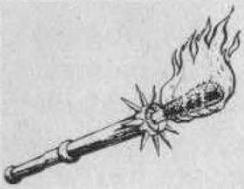
El túnel va recto durante unos treinta metros antes de terminar en una puerta de madera. Si deseas abrir la puerta, pasa al 98. Si deseas caminar de vuelta más allá de la bifurcación en forma de T, pasa al 232.

320

El Juez de la Prueba anticipa tu golpe y bloquea tu estaca con un control lateral. Las estacas restallan juntas y tu ventaja se pierde. Con renovado coraje, el Juez de la Prueba salta en el aire e intenta un ataque aéreo a vida o a muerte. Impulsas hacia arriba tu estaca en un desesperado intento para golpearle cuando aterrice por encima tuyo. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 140. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 274.

321

El peto encaja perfectamente y es una excelente pieza de armadura. Súmate 1 punto de DESTREZA. Convencido de que no hay nada más de utilidad, abandonas la habitación y continúas por el túnel. Pasa al 133.



322

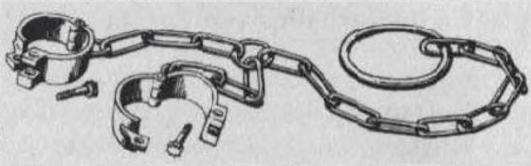
Desafortunadamente, la rata que te mordió portaba una forma avanzada de rabia. No pasa mucho tiempo antes de que estés echando espumarajos por la boca y te convulsiones por el dolor. Te aguarda una muerte en agonía.

323

El campeón del caos te arrebata el oro de tu mano extendida y luego te golpea en la cabeza con su maza de picos. Si llevas un yelmo, pasa al 350. Si no llevas un yelmo, pasa al 62.

324

Justo cuando te metes en un buen ritmo, tu mente se congela y te quedas quieto en lugar de esquivar. La larga y afilada hoja se te hunde profundamente en el cuello, y te desplomas en el suelo del coliseo. Otro contendiente que es eliminado.



325

Te ves sorprendido por la velocidad con la que la cabeza del Gusano de Sangre se lanza como una flecha hacia adelante. Consigue clavarte los ganchos de su boca en el muslo y succionarte la sangre. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA.

GUSANO DE SANGRE DESTREZA 4 RESISTENCIA 4

Comienzas a dar tajos en la cabeza de la vil criatura. Durante cada Asalto perderás 2 puntos de RESISTENCIA automáticamente, ganes el Asalto o no, debido a la pérdida de sangre. Si ganas, pasa al 123.

326

El esquelético cuerpo anfitrión del Diablo de los Huesos se rompe en pedazos tras tu arremetida. Pero su espíritu no-muerto sale del cráneo y desaparece por el agujero del techo. Te agachas y examinas los fragmentos de huesos rotos, y de repente te percatas de un anillo de oro en uno de los huesos de la mano del Diablo de los Huesos. Se lo quitas al frío hueso y lo depositas en tu bolsillo. No hay otra salida en la caverna, así que vuelves al túnel y continuas por él. Pasa al 150.

327

Pasas sin tocar los tres escalones con facilidad y subes caminando los demás. Pasa al 141.

328

Trepas de vuelta al borde del foso y decides tu siguiente acción. ¿Qué vas a hacer?

¿Dejar un objeto de oro en la caja y cruzar caminando el puente? Pasa al 27

¿Cruzar caminando el puente sin pagar? Pasa al 152

¿Caminar de vuelta por el túnel y más allá de la bifurcación en forma de T? Pasa al 229

329

Pronto oyes el sonido de cascos goleando con estruendo el suelo de piedra. El eco resuena por el túnel

– entonces ves una forma emergiendo de la penumbra. Sentado a horcajas en un caballo-esqueleto blanco hay un Esqueleto con armadura y una corona sobre su calavera. Al verte, el Rey Esqueleto azuza a su caballo no-muerto para que galope y sostiene su espada en alto. Tienes que luchar contra el no-muerto montado.

REY ESQUELETO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 7

Las armas de filo como espadas y dagas hacen poco daño a los Esqueletos. A menos que tengas un martillo con el que luchar contra el Rey Esqueleto sólo le causarás una pérdida de 1 punto de RESISTENCIA por Asalto con éxito. Si ganas, pasa al 209.

330

No hay escapatoria y sólo puedes reflexionar sobre qué podría haber ocurrido si hubieras escogido otra ruta. La mazmorra mortal ha reclamado otra víctima.

331

Estás próximo al delirio en el momento en que descorchas la redoma y te tragas el contenido. Pero tu cuerpo para inmediatamente de temblar, ya que el veneno ha sido rápidamente neutralizado. Cuando te sientes lo suficientemente bien para continuar, caminas de vuelta por el pasadizo, hasta que llegas al agujero del suelo. Desciendes por el agujero y te dejas caer al suelo del túnel de debajo. Pasa al 315.

332

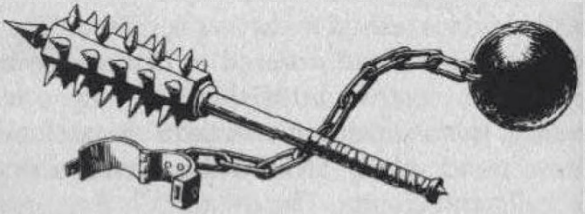
Das un paso atrás antes de arrojar todo tu peso contra la puerta. Se abre del golpe, y sacas tu espada y avanzas hacia la oscuridad que hay ante ti. Pasa al 219.

333

El túnel termina en una bifurcación en forma de T. Al mirar a la izquierda, ves que el camino está bloqueado por un montón de rocas. A tu derecha, ves una puerta de madera a unos veinte metros bajando el túnel. Si deseas investigar el montón de rocas, pasa al 96. Si prefieres caminar hacia la puerta, pasa al 375.

334

Eres lento recogiendo tu red y el Triturahuesos consigue agarrarte un brazo, rompiéndolo como si fuese la ramita de un árbol. Sin dejar tu brazo, te agarra el cuello con su otro brazo y lo chasquea con parecida facilidad. Por desgracia un candidato más que es eliminado.



335

Es imposible evitar las gotas de ácido que caen sobre ti. Tira un dado para decidir el número que impacta sobre ti cuando atravieses corriendo esta sección del túnel, restándote 1 punto de RESISTENCIA por cada una. Al menos ves la luz del día al final del túnel y corres rápidamente hacia ella. Pasa al 188.

336

Los clavos que sujetan en el sitio los tablones hacen un crujido cuando los levantas haciendo palanca. *Prueba tu*

Suerte. Si la suerte te acompaña, pasa al 122. Si no tienes suerte, pasa al 76.

337

El torbellino levanta y transporta piedras y escombros. Te aferras al muro de roca, pero la fuerza del viento te derriba. Una roca volante te alcanza de lleno en un lateral de tu cabeza y te deja sin sentido. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Cuando recobras la consciencia, todo está en calma de nuevo. Te reincorporas y te pones en marcha una vez más. Pasa al 195.

338

Tu reacción es demasiada lenta para salvarte de caer dentro del río. Te zambulles de cabeza en el torrente, y eres arrastrado corriente abajo hacia las profundidades. Tu aventura termina en una tumba acuática.

339

La caverna del Colmillero contiene pocos objetos, y la única cosa de interés que encuentras es un tosco cerdo hecho de arcilla roja. Es cerdo está hueco, y cuando lo sacudes algo resuena en su interior. Si deseas romper el cerdo para abrirlo, pasa al 75. Si prefieres abandonar la caverna, pasa al 167.

340

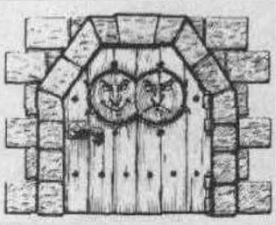
Atraviesas a gatas el agujero, y te hallas en una pequeña y oscura cámara. El ruido que escuchaste era el sonido de las extrañas criaturas que habitan la urdimbre de cámaras. Con la cabeza y el torso de un hombre, y la parte inferior del cuerpo y las piernas de una hormiga gigante, el Xoroa vive en grandes colonias subterráneas. Has molestado a un Guerrero Xoroa que, con sus agudos ojos plateados y su fino sentido auditivo, te localiza inmediatamente. Echando mano a una lanza corta, se mueve rápidamente a través de la oscuridad para atacar.

GUERRERO XOROA DESTREZA 10 RESISTENCIA 11

Reduce tu DESTREZA sólo durante este combate en 1 punto a causa de tu desventaja en la oscuridad. Si ganas, pasa al 170.

341

Rápidamente hurgas en los bolsillos de guardia orco y encuentras algunas bolitas de cristal. Las pones en el bolsillo de tu cinturón y continúas haciendo palanca para levantar los tablones de madera. Por fin, el último tablón se libera y eres capaz de abrir la puerta. Pasa al 13.

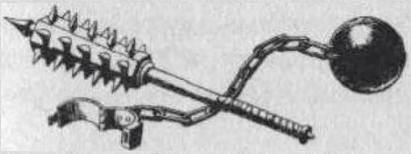


342

A pesar del peso extra, pasas sin tocar los tres escalones, y aterrizas en el siguiente sano y salvo. En el momento en el que alcanzas la parte superior de los escalones, estás casi sin aliento. Pasa al 141.

343

El Triturahuesos consigue agarrarte el brazo de la espada y romperlo como si fuese la ramita de un árbol. Si dejar tu brazo, te agarra el cuello con su otro brazo. Chasquea tu cuello con parecida facilidad – y el coliseo elimina otro candidato.



344

Pones todo tu ingenio en ello y recibes tu recompensa cuando, repentinamente, entiendes una de las runas. Se lee: ˝no confíes en la palabra del hacha.˝ Memorizas la runa y abres la puerta. Pasa al 221.

345

El Juez de la Prueba te dice que pongas los anillos encima del banco. Si tienes nueve anillos, pasa al 35. Si tienes once anillos, pasa al 392.

346

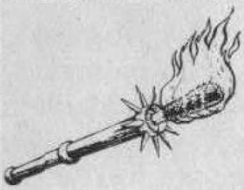
Pronto llegas a otra puerta en el muro de la derecha. Clavado en la puerta hay un pequeño pájaro, muerto hace tiempo y arrugado. Si deseas abrir la puerta, pasa al 59. Si prefieres continuar por el túnel, pasa al 150.

347

Corres tan rápido como puedes hacia el foso, y te lanzas para cruzar el negro vacío. Si llevas un yelmo alado, pasa al 114. Si no llevas un yelmo, pasa al 226.

348

Cortas la red para liberar al hombre diminuto y tomas distancia con cautela por si intentara engañarte. Pero él simplemente hace una reverencia y dice: ″gracias, forastero. Yo, Billybob de la Pequeña Gente, te estaré por siempre agradecido. Nuestra tribu ha estado viviendo bajo esta montaña durante generaciones, pero nos vemos forzados a hurgar en la basura lo que podemos ahora que estos terribles monstruos han tomado el control de nuestros túneles. Tan pronto sean matados por tus semejantes, mejor. Como recompensa por salvar mi vida, te doy lo que encontré en el nido de un escorpión.″ Billybob deposita un anillo de oro en la palma de tu mano. ″Antes de irme, te daré un consejo: no bebas en las fuentes. Ahora he de irme; es lo suficientemente tarde para mí. Adiós.″ Después, el hombre diminuto sale corriendo de la caverna y gira a la izquierda dentro del túnel. Pasa al 397.



349

Cuando retrocedes, tropiezas con el cuerpo que yace en la arena. El oponente que avanza te oye caer y se prepara a asesinar. Pero él, también, cae sobre el cuerpo

y aterriza encima tuyo. Es pesado y está empapado de sudor. Empiezas a luchar cuerpo a cuerpo, dándole puñetazos con el brazo del escudo mientras intentas liberar el otro brazo para balancear el mangual.

ESCLAVO	DESTREZA 9	RESISTENCIA 8

Si vences, pasa al 196.

350

El contundente golpe te manda al suelo y tu visión se hace borrosa. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 4 puntos de RESISTENCIA. Dándote por muerto, el campeón del caos se aleja a grandes zancadas por el túnel. Tienes dificultad para enfocar la mirada, pero sabes que no debes rendirte. Consigues ponerte de pie y seguir caminando por el túnel. Pasa al 44.

351

Después de veinte metros o así, llegas a un rejilla de hierro en el suelo. Si deseas levantar la rejilla, pasa al 74. Si prefieres seguir caminando, pasa al 174.

352

Tu fuerza es mayor que la del hombre de las cavernas. Con un poderoso tirón lo empujas hacia delante, y le observas caer de cabeza a la fosa. Indiferente por la pérdida de su sirviente, el Juez de la Prueba habla de nuevo. ″Te haré una pregunta. Piensa con cautela antes de responder.″ Apunta al cofre de madera de en medio de la habitación y dice: ″dentro de este cofre hay seis cofres más, y cada uno de ellos contiene tres cofres más pequeños. ¿Cuántos cofres hay en total?″ Si sabes la respuesta, pasa a la referencia del mismo número. Si te equivocas o no sabes la respuesta, pasa al 72.

353

Interrumpes a dos Orcos que están realizando una competición de lanzamiento de daga, utilizando como diana una gran rata muerta clavada a un poste. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 139. Si no tienes suerte, pasa al 192.

354

El señor de la guerra parece haber escapado a duras penas con vida tras una batalla previa, ya que su cuerpo está rajado por garras, y no tiene otras posesiones con él salvo su espada. Decides dejarlo y caminar de vuelta por el túnel, pero chocas con una barrera invisible e inamovible. Has disparado otra trampa, y parece que no hay forma de escapar. Si posees una redoma de polvo rojo, pasa al 238. Si no llevas este artículo, pasa al 330.

355

Tus pies se encuentran con un saliente que destaca por encima del río. Sueltas la cuerda, y te encuentras con que conduce a la boca de una caverna completamente oscura. De repente, dos brazos huesudos salen de la oscuridad e intentan tirarte al río. Tira dos dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 100. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 338.

356

Fracasas al intentar liberarte y te ves arrastrado bajo la superficie. No oyes el canto de la Sirena bajo el agua, y recobras el control de tu mente. Con súbita decisión, peleas contra el monstruo tentaculado.

TENTALLUS DESTREZA 8 RESISTENCIA 12

A menos que ganes un Asalto de cada tres, te ahogarás. Si ganas, pasa al 236.

357

Das un paso atrás antes de arrojar todo tu peso contra la puerta. Se abre del golpe, pero tu hombro se conmociona en el proceso. Pierdes 1 punto de DESTREZA. Sacas tu espada y avanzas hacia la oscuridad que hay ante ti. Pasa al 219.

358

″Tienes que haber hecho una minuciosa búsqueda por la mazmorra. El Barón Sukumvit juró que nadie sería capaz de hacer esto. De todas formas, los tres últimos, por favor.″ Si sabes la última secuencia de números, pasa a esa referencia. Si no la sabes, pasa al 286.

359

Pronto estás hasta la cintura en el fango, y por momentos te llega al cuello. Pero lentamente el fondo se eleva, y pasas más allá de lo que en realidad es una charca de lodo volcánico. El lodo, rico en minerales, tiene fabulosas propiedades curativas. Súmate 5 puntos de RESISTENCIA y 1 punto de DESTREZA. Finalmente el pasadizo se ensancha hasta una cámara que está iluminada por rocas brillantes. Ves que el pasadizo atraviesa la cámara y sale por el muro de detrás. En el centro de la habitación hay un elefante, de cerca de un metro de alto, tallado en saponita. Bajo su vientre ves la fina rendija de un compartimento secreto,

pero no puedes ver cómo abrirlo. Después ves otra rendija en medio de la trompa del elefante, y deduces que, si se tira de la trompa, el compartimento puede que se abra de golpe. Si deseas tirar de la trompa del elefante, pasa al 60. Si prefieres seguir por el pasadizo, pasa al 263.

360

El norteño incrementa su ventaja sobre el resto de vosotros, pero sientes que teniendo tú todavía mucho en la reserva, él debería acercarse para dar la vuelta al grupo. Cuando está a cerca de diez metros de alcanzaros, todos deciden esprintar. Sólo hay dos corredores por delante de ti, pero no miran atrás. De repente, hay un grito de agonía seguido por un chillido que pide el fin de la carrera. El enano yace postrado en la arena, habiendo colapsado justo cuando el norteño lo alcanzó. Mientras sois conducidos de vuelta a vuestras celdas, rápidamente el enano es ejecutado antes del comienzo de la siguiente carrera. Pasa al 136.

361

El túnel continua recto durante unos treinta metros antes de girar a la izquierda. Cuando das la vuelta a la esquina, no ves un delgado cable-trampa que se extiende entre los muros. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 164. Si no tienes suerte, pasa al 301.

362

El Juez de la Prueba da un paso atrás, jadeando con pesadez. Una vez ha cogido aire de nuevo, dice: ˝has pasado la tercera prueba. Puedes continuar ahora tu camino por la mazmorra. Deja esta habitación por la puerta que hay detrás de mí.˝ El viejo no te ofrece ni palabras de consejo ni de ánimo, así que dejas su habitación. Abres la puerta y atraviesas la sórdida zona donde dormía el hombre de las cavernas, hacia el interior de otro largo y oscuro túnel. Pronto llegas a una fuente de piedra con la forma de un pez saltando. Si deseas beber de la fuente, pasa al 95. Si prefieres seguir continuar caminando, pasa al 329.

363

Cuando sacas tu espada y avanzas hacia ella, la Reina Liche presiona un panel oculto de su trono. El suelo de repente cede bajo tus pies, y te desplomas de cabeza a una fosa de cinco metros de profundidad. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 216. Si no tienes suerte, pasa al 54.

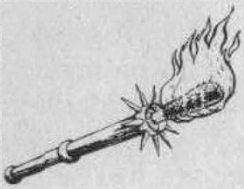
364

Al final de los escalones hay una gran caverna, que está parcialmente sumergida en agua suavemente burbujeante. El vapor se levanta en el frío aire, y ves un túnel de salida en el muro más lejano. Sentada en una

roca en medio del lago subterráneo, hay una bella mujer cantando un canto mágico. Es una Sirena, una de las razas humanoides de seductoras del mal. Su canción pretende atraerte a ella para poder asesinarte con su largo cuchillo, como sacrificio a sus dioses. Tira un dado. Si sacas 1 ó 2, pasa al 103. Si sacas 3–6, pasa al 203.

365

Estás próximo al delirio cuando el veneno recorre tu cuerpo, y echas mano a la primera redoma que tocan tus dedos. Tira un dado. Si sacas 1–3, pasa al 151. Si sacas 4–6, pasa al 260.



366

Te atiborras del sabroso arroz con verduras hasta que no puedes comer más. Súmate 4 puntos de RESISTENCIA. Te limpias la boca con el anverso de la mano y continúas por el túnel. Pasa al 47.

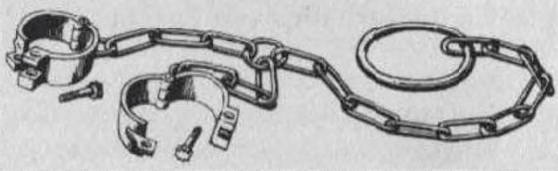
367

Vacías tu bolsillo sobre el banco y cuentas los anillos de oro. El viejo mago mira con el ceño fruncido y dice: ˝me temo que no tienes el número correcto. Hay sólo una manera de tratar con los perdedores, tal como ha decretado el Barón Sukumvit.˝ Antes de poder sacar tu espada, un rayo en bola sale disparado del dedo

extendido del mago y se estrella contra tu pecho. Tan cerca, y aún tan lejos... has fracasado en la prueba final.

368

Sigues caminando lentamente, y luego te paras para escuchar de nuevo. No oyes nada, y decides caminar en la dirección opuesta. *Prueba tu Suerte*. Si la suerte te acompaña, pasa al 166. Si no tienes suerte, pasa al 73.



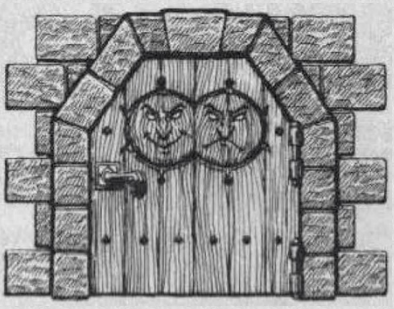
369

˝Las tres cosas de las que me han encargado ponerte a prueba son fuerza, inteligencia, y capacidad de lucha. Si fallas en cualquiera de estas pruebas, no se te permitirá continuar la Prueba de los Campeones. Exigimos un ganador digno. La primera prueba será un juego de la soga contra un hombre de las cavernas.˝ Se abre una puerta detrás del Juez de la Prueba, y un hombre enorme de pelo largo, ataviado con pieles a jirones, avanza de una zancada hacia el interior de la habitación. El Juez de la Prueba da un pequeño golpe en el suelo delante de él con su estaca, y el suelo se retira para revelar una oscura fosa. Entonces ordena al hombre de las cavernas ir a buscar una gruesa cuerda de la alacena. Te da un borde de la cuerda y te dice que aguantes la fuerza de la soga tensada sobre la fosa. Cuenta hasta tres y luego grita: ˝¡tirad!˝ La fuerza del hombre de las cavernas es increíble; aprietas los dientes y tiras tan fuerte como puedes. El hombre de las

cavernas tiene DESTREZA 7. Resuelve el juego de la soga como si fuera un combate normal, salvo que no resta RESISTENCIA, ya que no se infringen heridas. Anota quién gana cada Asalto. Si eres el primero en ganar cuatro Asaltos, pasa al 352. Si es el hombre de las cavernas el primero en ganar cuatro Asaltos, pasa al 99.

370

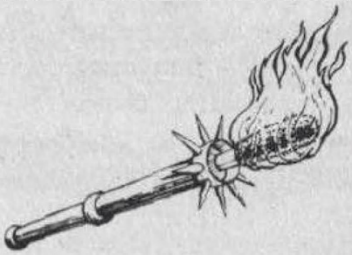
Manteniendo la cabeza baja, atraviesas corriendo el pasaje abovedado tan rápido como puedes. Si llevas un manto púrpura, pasa al 16. Si no llevas ningún manto, pasa al 101.



371

˝Eres un sabio contrincante˝, declara la voz proveniente del esqueleto sin emoción. ˝Tu recompensa por pasar esta parte de la prueba está en el cajón de la mesa.˝ La boca del esqueleto permanece abierta, pero no emite ningún sonido más. Miras a tu alrededor por la oscura habitación y pronto encuentras una pequeña mesa con un cajón. Cuidadosamente deslizas el cajón para abrirlo y encuentras una pequeña llave de hierro en su interior. La depositas dentro del bolsillo de tu cinturón,

abandonas la habitación, y continúas por el túnel. Pasa al 45.



372

Cada uno de los tres escalones rojos emite un flujo de vibración curativa. Súmate 3 puntos de RESISTENCIA. Con renovada energía, subes saltando los demás escalones. Pasa al 141.

373

La caja contiene un rollo de fuerte cuerda. Esperando que pueda resultarte útil más adelante, te la cuelgas alrededor de los hombros. Hay también un martillo, que te pones en el cinturón, y una pequeña redoma de líquido incoloro etiquetado como "Contraveneno". Complacido por tus hallazgos, abres la puerta. Pasa al 43.

374

La puerta se abre con facilidad y entras en una pequeña habitación. Antes de que tener tiempo para echar un vistazo, un enorme y negro Perro del Infierno salta sobre ti despidiendo llamas de su cavernosa boca. Debes luchar con esta bestia salvaje hasta la muerte.

PERRO DEL INFIERNO DESTREZA 7 RESISTENCIA 6

Después de cada Asalto tira un dado. Si sacas 1 o 2, réstate 1 punto de RESISTENCIA adicional de tu puntuación como resultado de ser quemado por la llama del Perro del Infierno. Si ganas, pasa al 52.

375

Desde el otro lado de la puerta oyes el grito de agonía de un hombre sufriendo. Si deseas abrir la puerta, pasa al 168. Si prefieres proseguir la marcha, pasa al 138.

376

El suelo de la habitación de repente se sacude, y luego comienza a bajar. Se desarticula lentamente hasta que ves que has sido bajado a otra habitación. Saltas fuera, y observas cómo la sección se levanta de nuevo y se reúne con el techo. La habitación está vacía excepto por un gran cuenco de fruta con apariencia exótica, situado sobre un zócalo de mármol. Si deseas comer algo de la fruta, pasa al 97. Si prefieres abrir la única puerta de la habitación, pasa al 163.

377

Cuando bajas la palanca, el panel frontal del reloj de pie gira y se abre, para revelar un pasadizo secreto que sale de la habitación a través de la parte trasera del reloj. Te las arreglas justo para deslizarte por el panel

abierto, y momentos después escuchas el sonido de madera astillándose, como si el reloj fuera aplastado entre los muros que se cierran. Sigues el serpenteante pasadizo, hasta que termina en una bifurcación en forma de T donde se encuentra con el túnel principal. Si deseas ir a la izquierda, pasa al 232. Si prefieres ir a la derecha, pasa al 319.

378

Sigues el túnel girando por un recodo a la izquierda, hasta que termina en una puerta de madera. No tienes elección salvo abrirla, y te quedas sorprendido de lo que ves en el interior de la habitación. Pasa al 3.

379

El túnel continúa recto hacia delante hasta que termina en una bifurcación en forma de T. Si deseas girar a la izquierda, pasa al 162. Si prefieres girar a la derecha, pasa al 251.

380

Es tu brazo de la espada el que ha recibido profundos cortes. Pierdes 1 punto de DESTREZA y 2 puntos de RESISTENCIA. Si deseas quedarte donde estás, y continuar balanceando tu mangual, pasa al 159. Si deseas ir a tu izquierda. Pasa al 120.

381

El Troll está tan absorto dando puñetazos al muro que eres capaz de escabullirte sin ser advertido. Manteniéndote cerca del muro, sigues caminando en silencio por el túnel. Pasa al 211.

382

El dardo de la ballesta entra en tu pecho y te perfora el corazón. Estás muerto antes de impactar contra el suelo.

383

Tu daga de alguna manera encuentra su camino entre las placas de la armadura y perfora el hombro de tu adversario. El salvaje campeón del caos es una máquina de luchar por naturaleza, entrenado desde el nacimiento para matar, e ignora sus heridas en su placer por combatir.

CAMPEÓN DEL CAOS DESTREZA 11 RESISTENCIA 10

Si ganas, pasa al 180.

384

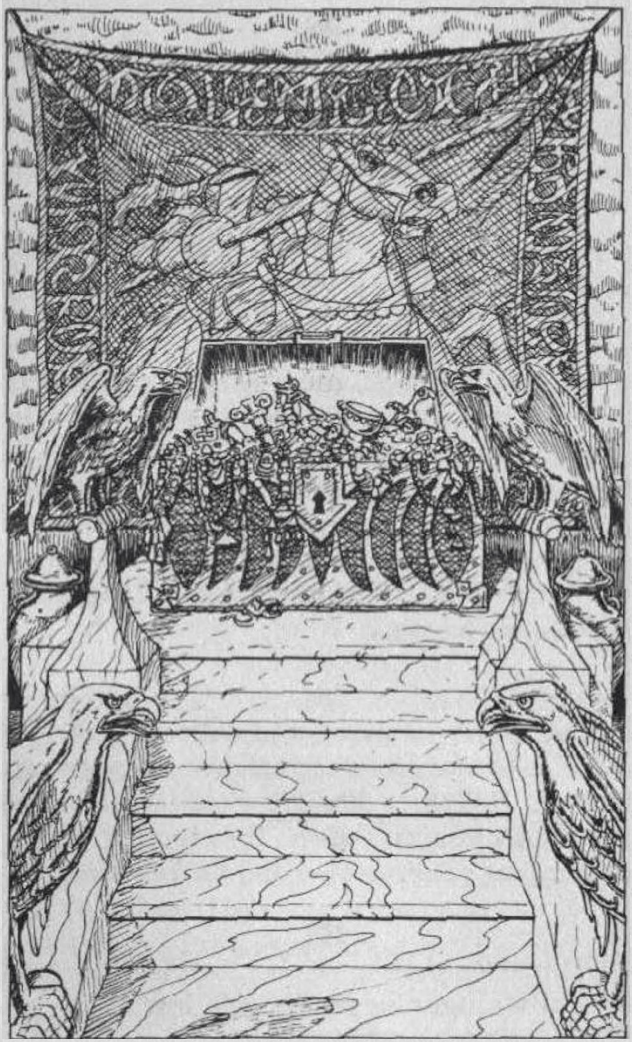
El Diablo de los Huesos te paraliza de miedo, y te sientes incapaz de moverte cuando se aproxima a ti con horribles y bruscos pasos. Tira tres dados. Si el total es igual o menor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 29. Si el total es mayor que tu puntuación de DESTREZA, pasa al 265.

385

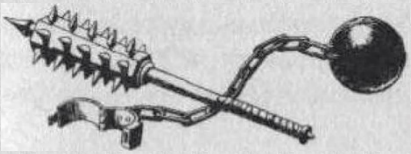
El Juez de la Prueba no esperaba otro golpe en su cabeza y equivocadamente mantiene bajada su estaca. Impulsas la estaca contra su cabeza y dejas escapar un grito de victoria. Has triunfado contra la probabilidad en el combate ritual. Pasa al 362.

386

La puerta se abre a una cámara suntuosamente amueblada. Hay objetos espléndidos por todas partes



alrededor, pero tus ojos se quedan paralizados por un cofre del tesoro abierto en medio de una plataforma elevada, en la parte de atrás de la cámara. Sólidas estatuas de oro de águilas están colocadas en las cuatro esquinas de los escalones de mármol que llevan arriba de la plataforma. El cofre del tesoro rebosa de diamantes, objetos de oro, y gemas sin número. Subes los escalones, pero en cuando alcanzas a tocar el tesoro, la ilusión se rompe y ves que no estás tocando en absoluto oro ni piedras preciosas, sino las fauces de la terrible Bestia del Control Mental. Este horripilante asesino, que tiene la capacidad de crear una ilusión perfecta, se te revela ahora como una gigantesca boca verde, con filas de afiladísimos dientes. Las fauces se cierran de golpe, casi seccionándote en dos. Su segunda mordedura tiene más éxito.



387

El mangual de tu oponente encuentra el blanco – el lateral de tu cabeza. Caes al suelo sin sentido, para no volver a moverte jamás. Tu terrible experiencia en el coliseo ha acabado.

388

Caminando por el túnel, te ves sorprendido al escuchar una voz chillona por encima tuyo que exclama: ˝¡hola!˝ Alzas la mirada y ves un pequeño rostro mirándote fijamente desde una rejilla del techo. ˝¡Tengo hambre!˝,

dice el pequeño hombre. ˝Dame algo de comida y te diré una cosa o dos sobre alguien con el que estás destinado a encontrarte.˝ Deja caer una bolsa de algodón con un trozo de cordel, con esperanzada ilusión. Si deseas dar al pequeño hombre algunas nueces y bayas, pasa al 309. Si prefieres seguir andando sin desprenderte de tu preciosa comida, pasa al 58.

389

Eres afortunado, ya que la rata que te mordió no estaba rabiosa. Te arrancas al vil roedor de la pierna y le das un tajo con tu espada. Vuelve al 146 y continúa la lucha.

390

Apretándote contra el muro del túnel, caminas lenta y cuidadosamente bajo las lanzas. Pronto estás más allá de ellas, y concluyes que tienen que haber sido puestas allí como elemento disuasivo. Te estiras y eres capaz justamente de tocar la punta de una lanza. Si deseas intentar retirar una lanza de su nicho, pasa al 110. Si prefieres seguir caminando, pasa al 5.

391

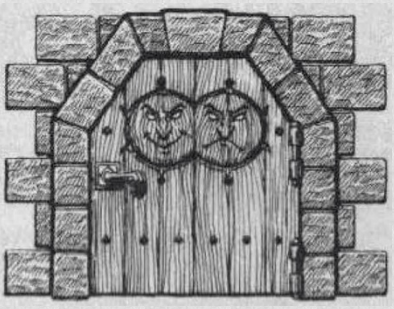
Escudriñas en la penumbra la caverna del Ciempiés. Los muros están húmedos y viscosos, y no puedes ves muy lejos. Si deseas entrar en la caverna, pasa al 89. Si prefieres seguir andando por el túnel, pasa al 161.

392

El Juez de la Prueba no espera a contar los anillos. Con una fría voz dice: ˝sólo hay sólo una manera de tratar con mentirosos.˝ Antes de poder sacar tu espada, un rayo en bola sale disparado del dedo extendido del mago y se estrella contra tu pecho. Tan cerca, y aún tan lejos... has fracasado en la prueba final.

393

Afortunadamente ha sido tu brazo del escudo el que ha recibido los cortes. Pierdes 2 puntos de RESISTENCIA. Si deseas quedarte donde estás y continuar balanceando tu mangual, pasa al 159. Si deseas ir a tu izquierda. Pasa al 120.

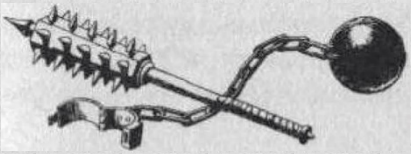


394

La luz de la antorcha proyecta sombras inquietantes dentro del túnel abandonado, pero tan sólo estás preocupado por las palabras y los números de la parte de atrás de la puerta. En la apenas legible escritura puedes leer ˝Serie uno, 249˝. Anotas mentalmente lo que lees y luego sales por la puerta hacia la puerta del otro lado de la bifurcación en forma de T. Pasa al 375.

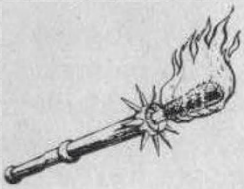
395

La fruta es deliciosa, y te sacia. Súmate 2 puntos de RESISTENCIA. Cuando has comido suficiente, caminas de vuelta al túnel y continúas por él, pasa al 20.



396

Como un león enjaulado, andas de un lado a otro entre los barrotes, enfureciéndote más y más. Pero estás atrapado y no hay escapatoria. Minutos más tarde, oyes un silbante sonido por encima de tu cabeza, como de un gas venenoso liberado al aire para poner punto final a tu desafío.



397

El túnel pronto termina en una escalera de piedra. Velas sujetas por calaveras abiertas están fijadas sobre la barandilla para iluminar el camino. Las escaleras conducen tanto hacia arriba como hacia abajo. Si deseas subir las escaleras, pasa al 305. Si prefieres bajar, pasa al 93.

[Un regalo de oro te dejará pasar,
a menos que quieras morir por el gas]

398

En un nicho abovedado en el muro de la izquierda, ves el gran ídolo de bronce de una deidad humana con cabeza de perro. Sus manos tienen las palmas tendidas hacia arriba, y hay una inscripción debajo en la que se lee ″un regalo de oro te dejará pasar, a menos que quieras morir por el gas.″ Adviertes que los orificios nasales de la cabeza de perro están abiertos. Si puedes y deseas colocar un objeto de oro en la palma de la mano del ídolo, pasa al 299. Si prefieres arriesgarte y pasarlo de largo, pasa al 193.

399

Afortunadamente para ti, tu pesadilla termina cuando otro de los contendientes entra en la habitación de la bruja y abre la caja de madera. La luz llena tus ojos y te sientes como si tu cuerpo se expandiera. Te encuentras de pie en una habitación muy pequeña y vacía. Hay una palanca en el muro que puede elevarse o bajarse. Si deseas subir la palanca, pasa al 242. Si prefieres bajar la palanca, pasa al 376.

400

Bajo los salvajes vítores de la multitud, el Barón Sukumvit te entrega el premio a tu victoria. Tal enorme suma de dinero es más de lo que jamás soñaras, y mucho menos llevártelo. Durante la siguiente semana te recobras de la terrible experiencia, y empiezas a disfrutar una vez más. Comienzas a pensar qué vas a hacer con todo el dinero. Una salvaje idea cruza tu mente: contratar un ejército y conquistar las tierras desconocidas al este de la Colinas Moonstone. Cuanto más piensas en ello, más te seduce la idea. Al día siguiente comienzan tus preparativos, y las noticias del reclutamiento recorren toda la ciudad y atraviesan el resto de la provincia. Con el corazón renovado y el ánimo muy alto, te pones en marcha una semana después con tu ejército contratado para comenzar una nueva aventura.

LIBROS LUCHA-FICCIÓN

¡Más de 10 millones de copias vendidas en todo el mundo!

¡Por fin... el regreso al Laberinto Mortal!

La retorcida mente del Barón Sukumvit ha rediseñado completamente su mazmorra mortal de Fang. Nuevas trampas y terrores, laberintos y monstruos, te aguardan en cada esquina. Pero incluso antes de que puedas entrar en el laberinto, tienes que resistir los juegos de gladiadores de Lord Carnuss, el hermano malvado del Barón, del que eres esclavo a la fuerza. ¿Puedes sobrevivir a esta Prueba de los Campeones y liberarte de la esclavitud?

Dos dados, un lápiz y una goma es todo lo que necesitas para esta aventura. TÚ decides qué ruta seguir, en qué peligros arriesgarse y con qué monstruos luchar.

Ilustración de cubierta por Brian Williams

A PUFFIN BOOK

ISBN 0-14-032039-5

9 780140 320398

91001

U.K. £3.50
N.Z. $4.95
(incl. GST)
CAN. $4.95

IAN LIVINGSTONE Trial of Champions 21

ISBN 0-14-032039-5